

# XtremPC

multimedia & hardware

COMMAND  
&  
CONQUER  
**TIBERIAN  
SUN**



Built on  
**NT**  
Technology

Microsoft

**Windows 2000  
Professional**

**BRYCE 4**

creează peisaje și imagini de sinteză!

**FRACTAL PAINTER 5**

pictează virtual!

**TV TUNERE MEGATEST**

programele TV  
preferate acum pe calculator!



...teşe  
un fir  
în "Marea Urzeală"!



**...CONECTEAZĂ-TE**  
**acum la**  
**INTERNET!**

Poți avea acces  
la cele mai noi informații și aplicații  
ale acestui sfârșit de secol,  
de care depind  
profitul și expansiunea ta!

**230 65 65**

**<http://www.softnet.ro>**

**SoftNet**

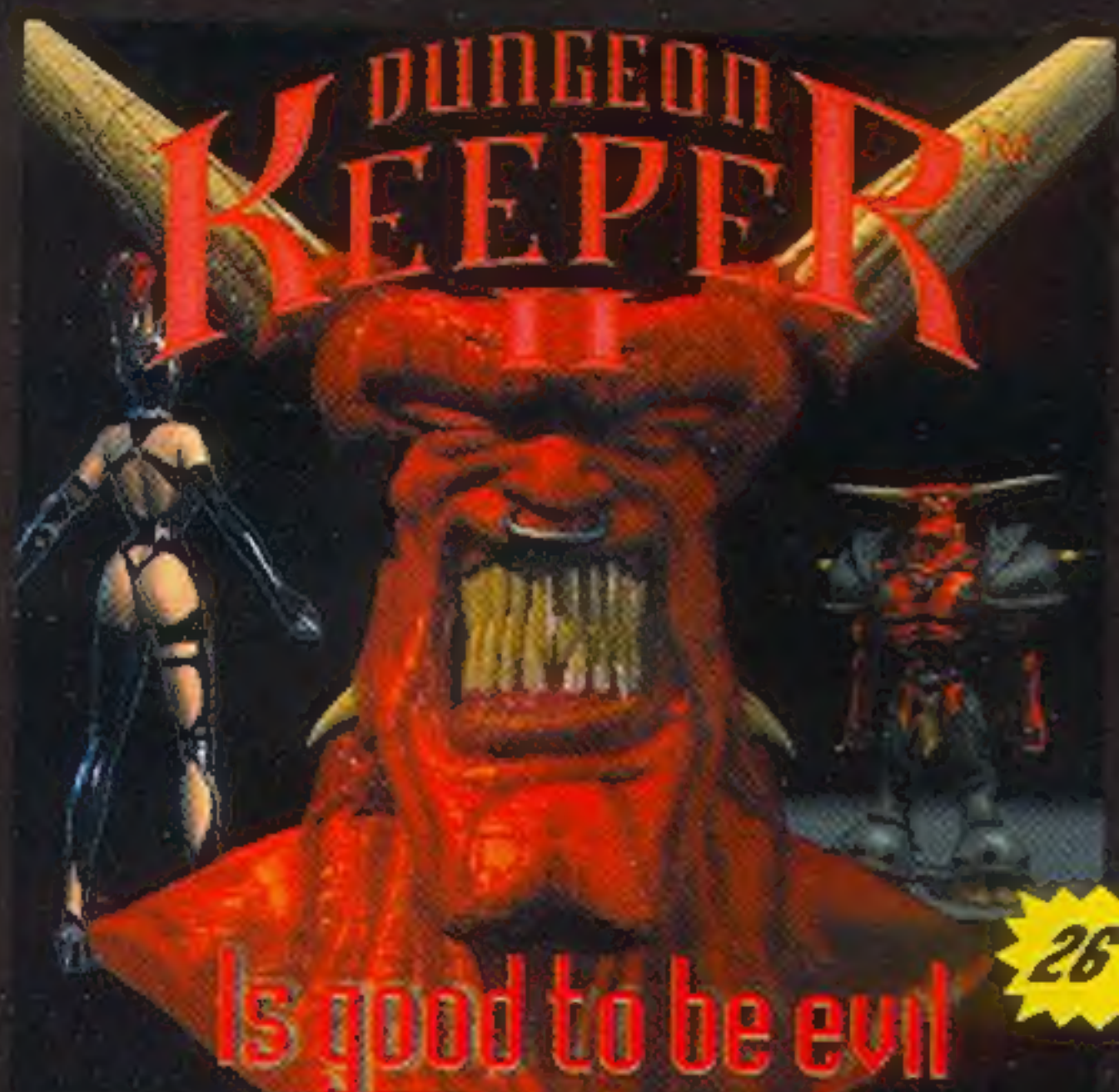
information and creativity

**COME TOGETHER TO THE FUTURE**



# Ai nevoie de adrenalină. Drogul tău este...

## Dungeon Keeper II



26\$

Ca domnitor al unui tărâm de groază comanzi în timp real creaturi ce te slujesc sau poți lua parte la lupte (first person). Prin Combat System devii un strateg care își conduce armata cu ușurință. Arme și magii sunt la îndemână ta împotriva Legiunilor Binelui sau prietenilor cu care poți juca via Internet. Cutie și manual în lb. română.

## Need for Speed IV (Road Challenge)



ELECTRONIC ARTS™



NEED FOR SPEED™  
ROAD CHALLENGE

26\$

prețurile nu includ TVA

Vei conduce Porsche, Ferrari, Lamborghini, BMW, Mercedes, Corvette, Camaro și multe altele. Îți vei seta mașina să răspundă stilului tău de a conduce. Vei rula pe drumuri reale din Anglia, Germania, Franța sau America, supravegheate de polițiile locale. Setează traficul, condițiile atmosferice. Poți conduce ziua sau noaptea. Alege tabăra care-ți place, poți fi polițist sau fugar. Mașina poate suferi avarii și pot apărea accidente datorate întâmplării, cu probabilitatea din statisticile reale din America. Cutie și manual în lb. română.

## Magazinul tău de calculatoare îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS

A10 Warthog (Tank Spanker), Aliens VS Predator, Alpha Centauri, Andretti Racing Joypad, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Beetle Adventure Rally, Blade Runner, Comanche 3 Gold, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Croc 2, Cyber Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Classic, Darkstone, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, F22 Raptor, F16 + Mig 29, Fifa 98 World Cup, Fifa '99, Fighter Pilot, Flight Unlimited III,

Fleet Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, Hot Wheels, Israeli Air Force, Knockout Kings 2000, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Road Racing, NBA 98 Live, NBA Live 99, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populous 3, Premier League Stars, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Six of the best (Dark Omen, Sim City 2000, Need for Speed 2,

Dungeon Keeper 2, Theme Hospital, Nuclear Strike), Slave Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Supercross, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, The Sims, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, Wargames, WCW Mayhem, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World War II Fighters, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 21\$). Grăbește-te să comanzi acum.

Dacă în orașul tău nu există un distribuitor al jocurilor de la Electronic Arts, sună la Best Computers. Află prețul jocului pe care vrei să-l cumperi, achită la CEC, în contul Best Computers SRL 14361-1 Banca Turco-Romana SMB, sau prin mandat postal contravaloarea. Decupează, completează și expediază talonul, împreună cu copia dovezii plății. În 10 zile vei primi jocul original prin poștă.

**DISTRIBUTORI:** CONSTANTA - GMB Computers, Bd-ul Ferdinand 32, tel.: 041/673.199, fax: 041/619.222, IASI - COMPUTER House, Bd-ul Independenței B1-5, tel.: 032/217.800, fax: 032/216.944, SUCEAVA - ASSIST Software, Str. Tipografiei 1, et.2, tel/fax: 030/521.100

### BEST COMPUTERS

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99 Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu București, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Nume și prenume \_\_\_\_\_

Adresa exactă \_\_\_\_\_

Numele jocului \_\_\_\_\_

Nr. chitanță \_\_\_\_\_





**XtremPC** Numărul 3

**Conceptie și design copertă:** Softnet  
(Stelian Barbu)

**Adresă:** St. N. Constantinescu 10, Bloc 11A,  
Scara B, Etaj 2, Apt 20 București 1, România

**Web:** <http://www.xtrempc.ro>

<b>REDACTOR ȘEF</b>	Camil Perian
<b>HARDWARE</b>	Marius Neacșa
<b>HARDWARE/MULTIMEDIA</b>	Cristi Radu
<b>SOFTWARE</b>	Alex Bartic
<b>MULTIMEDIA</b>	Remus Gradin
	Adrian Dorobăț
<b>JOCURI/DIVERSE</b>	Dragos Inoan
	Dan Dimitrescu și ceilalți
<b>CONSULTANT FINANCIAR</b>	Silviu Petrescu
<b>TEHNOREDACTARE</b>	Sebastian Bob
<b>PROBLEME CD</b>	098594338
<b>MARKETING</b>	092518533
<b>PAGINA WEB</b>	Softnet

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Splaiul Unirii 74, București 4. Drepturile asupra numelui și siglei XtremPC aparțin Romas Comercial SRL.

Reproducerea parțială sau totală a textelor sau imaginilor din revistă fără acordul scris al firmei producătoare este interzisă și se pedepsește conform legilor. Vă vom prinde oriunde v-ați afla.

Tipărit: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

# Cuprins

## Xtrem Xplorer

- 6 - Știri
- 12 - Site-uri de programatori
- 14 - Plan Update
- 16 - Scrisori de la cititori

## Multimedia

- |                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| 18 - Bryce 4                 | 27 - Hip Hop eJAY  |
| 21 - Interviu cu Gabi Mitran | 28 - Anvil Studio  |
| 22 - Paint Shop Pro 6        | 29 - nTrack        |
| 24 - Fractal Painter 5       | 31 - Oxford's page |
| 26 - Sound Forge 4.5         |                    |

## Software

- 32 - Windows 2000

## Hardware

- |                       |                              |
|-----------------------|------------------------------|
| 36 - Test TV Tunere   | 44 - Tehnologia viitorului:  |
| 42 - Asus TNT 2 Ultra | plăcile grafice              |
| 43 - Maxi DVD 6X      | 46 - Fă-ti un sistem extrem! |

## Prima Impresie

- 50 - Team Fortress 2

## Avanpremiere

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 52 - Rogue Spear | 56 - Driver   |
| 53 - Mortyr      | 58 - Force 21 |
| 54 - Pharaoh     |               |

## Prezentari

- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| 60 - Tiberian Sun       | 70 - Radio Control Racers |
| 64 - Jagged Alliance 2  | 71 - Recoil               |
| 66 - Kingpin            | 72 - Mig Alley            |
| 68 - Hidden & Dangerous | 74 - PlayStation          |



și calculatorul poate avea  
**EMOȚII...**



**XtremPC**  
multimedia & hardware

revista ce dă senzații tari calculatorului tău!



# INTERNET NEWS

**HOME****STIRI****UNDERGROUND****SOFTWARE****LINK-URI**

- WebCam 3 vine de la Creative
- Ai telefon mobil? Ai parte de servicii ieftine
- Rezultat al mariajului S3 - Diamond
- 3DFx atacă direct ATI și S3 cu plăci low-end
- Tomb Raider pus în Playboy fără voia lui
- Căutătoarele de pe Internet din ce în ce mai slabe
- Grundig lansează un MP3 player portabil
- Vom vorbi cu calculatorul?
- Filme pe telefonul celular
- Toshiba lansează primul CD - RW - DVD
- FIFA 2000 arată bine
- Ochelari 3D pentru cei ce dețin TNT-uri
- AMD aleargă la viteză maximă
- Deși nu ne privește, hai să aflăm
- Tobe electronice
- Hillary Clinton a fost hack-uită
- EA zdrobește pirateria
- Mitnick aproape liber
- Preia controlul!

**WebCam 3 vine de la Creative**

**Creative** a anunțat ultimul produs pe care îl va adăuga familiei sale de produse video: Video Blaster WebCam 3. Conectându-se la calculator prin portul USB (Universal Serial Bus) gadget-ul permite capturarea de imagini sau filmulete, trimiterea de video e-mail și realizarea de conferințe video pe Internet. Senzorul de captură al Webcam 3 permite ajungerea la rezoluții de 3 ori mai mari decât orice versiune anterioară în timp ce calitatea lentilei ca și compresia hardware sunt mult sporite. Creative Video Blaster Web Cam 3 va fi disponibil la prețul de 169\$.

**Ai telefon mobil? Ai parte de servicii ieftine**

Este limpede că nimeni nu poate sta pe celular să facă 10 ore browse pe Internet pentru a găsi ce restaurant Italianesc este mai apropiat de punctul în care se afla decât dacă este Sultanul din Brunei sau directorul Dialog. **AirFlash.com** este serviciul inaugurat pentru cei care nu își pot permite folosirea mobilului în exces. Acest serviciu inaugurat de curând este destinat celor ce folosesc telefoane SMS care reprezintă aproximativ 2/3 din toate telefoanele mobile din lume.

**AirFlash** oferă o multitudine de servicii la un preț de sub 5\$ pe luna. Este vorba de informații privitoare la hoteluri, restaurante, baruri, drumuri, scoruri din sport, informații privind traficul sau acțiuni de la bursă. AirFlash este primul serviciu de acest tip la nivel mondial specialiștii pronosticând că el va avea o popularitate imensă. Pentru a-l folosi însă este nevoie ca provider-ul tau de telefonie să îl suporte.

**Rezultat al mariajului S3 - Diamond**

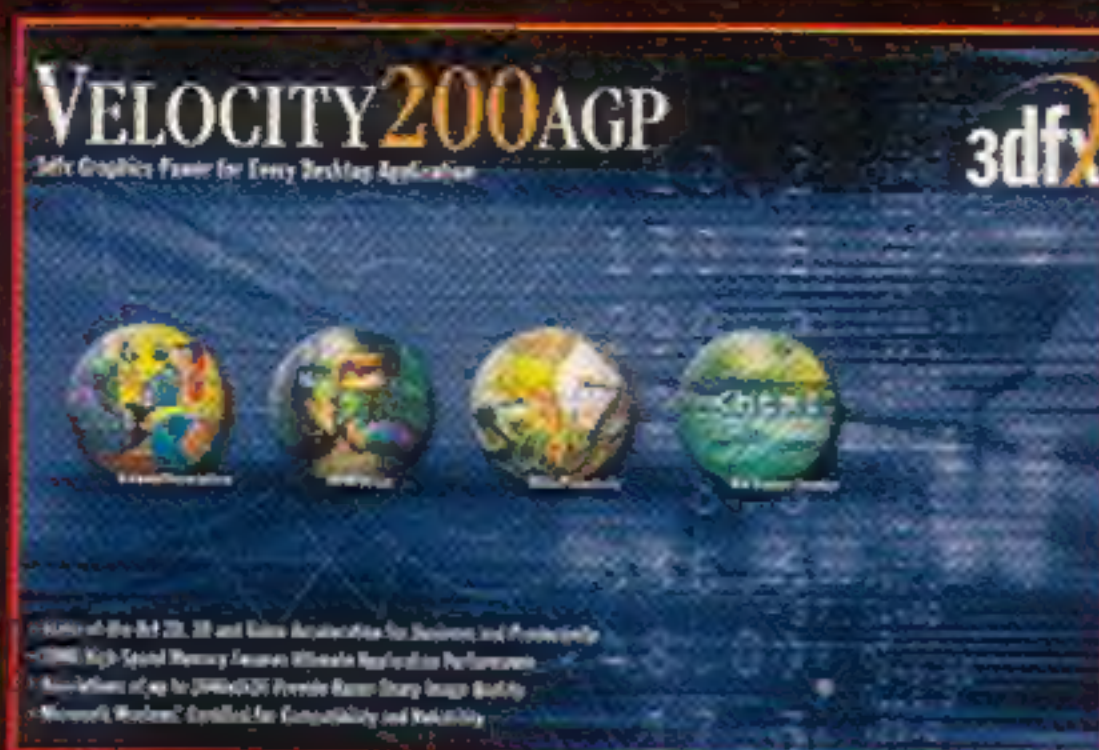
Nu mai devreme de numărul 2 XTREMPc va informați că **S3** a făcut o mutare strategică în peisajul producătorilor de carduri grafice și a cumpărat **Diamond**. Iată că pentru această lună este deja planuit primul rezultat al acestei achiziții: Stealth III S540 Xtreme AGP. Aceasta placă video are la bază chipset-ul S3 Savage 4 Xtreme și va fi o variantă foarte interesantă venită de la **S3**. Având clasicii 32 de biți adâncime a culorii și 32 de Mega de memorie, placa se mândrește și cu suport AGP 4X și, foarte important, cu o viteză a ceasului de 166Mhz, la fel ca și Voodoo 3 3000. Ce este de luat în considerare este că această soluție grafică 2D/3D va costa mai puțin de 130\$. În paralel cu ea va fi lansată și o versiune OEM care însă va avea un ceas la numai 143 Mhz dar care, la fel ca și placa retail se pare că va suporta foarte bine overclock-ingul. Fiti atenți, dacă nu ați făcut upgrade-ul grafic, de acum și la această placă.

**3DFx atacă direct ATI și S3 cu plăci low-end**

**3DFx** tocmai și-a dezvăluit următoarea mutare în peisajul cardurilor grafice prezentând linia Velocity pe care urmează să o producă în viitorul apropiat. Velocity 100 și 200 sunt cele 2 soluții 2D/3D care vor avea 8Mb și rezoluții de până la 2,046 x 1,536 respectiv 16 Mega. Mai mult decât o simplă linie de plăci, această mișcare reprezintă un avînd pentru **3DFx** în teritoriul dominat pînă acum de **ATI** și



de 83. Placile promise de altfel de 3Dfx vor avea cea mai buna performanta 2D existenta la ora actuala avind o excelenta implementare 128 bit VGA. Ca performanta 3D ele vor suporta rezolutii de pna la 1600x1200, rendering internet de 32 biti, MIP mapping, alpha blending, tri-linear MIP mapping, floating point Z buffer, dynamic environment mapping si single-pass single cycle bump mapping. Ambele versiuni ale placii sunt optimizate atit pentru 3DNow-ul de la AMD cit si SSE-ul Pentium 3-ului.



### Tomb Raider pus în Playboy fără voia lui

Încercînd să atragă un număr cît mai ridicat de cititori pentru ediția sa din August, revista **Playboy** a afișat pe coperta lîngă superbul manechin **Nell McAndrew** și sigla jocului **Tomb Raider**, cum se știe Nell fiind fosta "încarnare" a eroinei **Lara Croft**. **Core Design**, firma producătoare a jocului Tomb Raider a decis ca cel mai bine pentru a apăra interesele Larei și ale jocului sau este să de revista **Playboy** în judecată obligînd-o să elimine "Tomb Raider-ul" de pe copertă. În foarte scurt timp, **Core** a și obținut asta, motivînd în fața tribunalului ca o astfel de alăturare dintre Tomb Raider și **Playboy** va strica numele jocului și îi va compromite eroina definitiv. Decizia a fost editarea unei noi coperti pentru **Playboy** sau lipirea unor stickere peste numele **Tomb Raider**. Noi mai rapizi însă, am făcut rost de ambele versiuni ale copertii pe care le puteți vedea aici.



### Căutătoarele de pe Internet din ce în ce mai slabe

Un recent studiu realizat de Institutul de Cercetare **NEC** a relevat din ce în ce mai slabă acoperire a informațiilor de pe Internet de motoarele clasice de cautare. Studiul a acoperit site-urile AltaVista, EuroSeek, Excite, Google, HotBot, Infoseek, Lycos, Microsoft, Northern Light, Snap și Yahoo fiecare motor fiind analizat în funcție de răspunsul dat la 1050 de topic-uri cautate.

În urma testelor, cele mai bine documentate au ieșit Northern Lite și Snap cu 38% respectiv 37% ca eficiență a cautării, considerînd 100% rezultatul cumulat oferit de toate aceste 11 motoare. Cele mai slabe în găsirea de rezultate pentru aceste topic-uri s-au dovedit Excite cu 13.5%, Euroseek 6% și Infoseek 5%. Metodele de cautare pentru aceste site-uri bazate pe numărul link-urilor ce se referă la un anume site sau popularitatea acestuia fac ca unele pagini să apară de nenumarate ori în timp ce altele fără prea multe link-uri să nu apară niciodată la cautări.



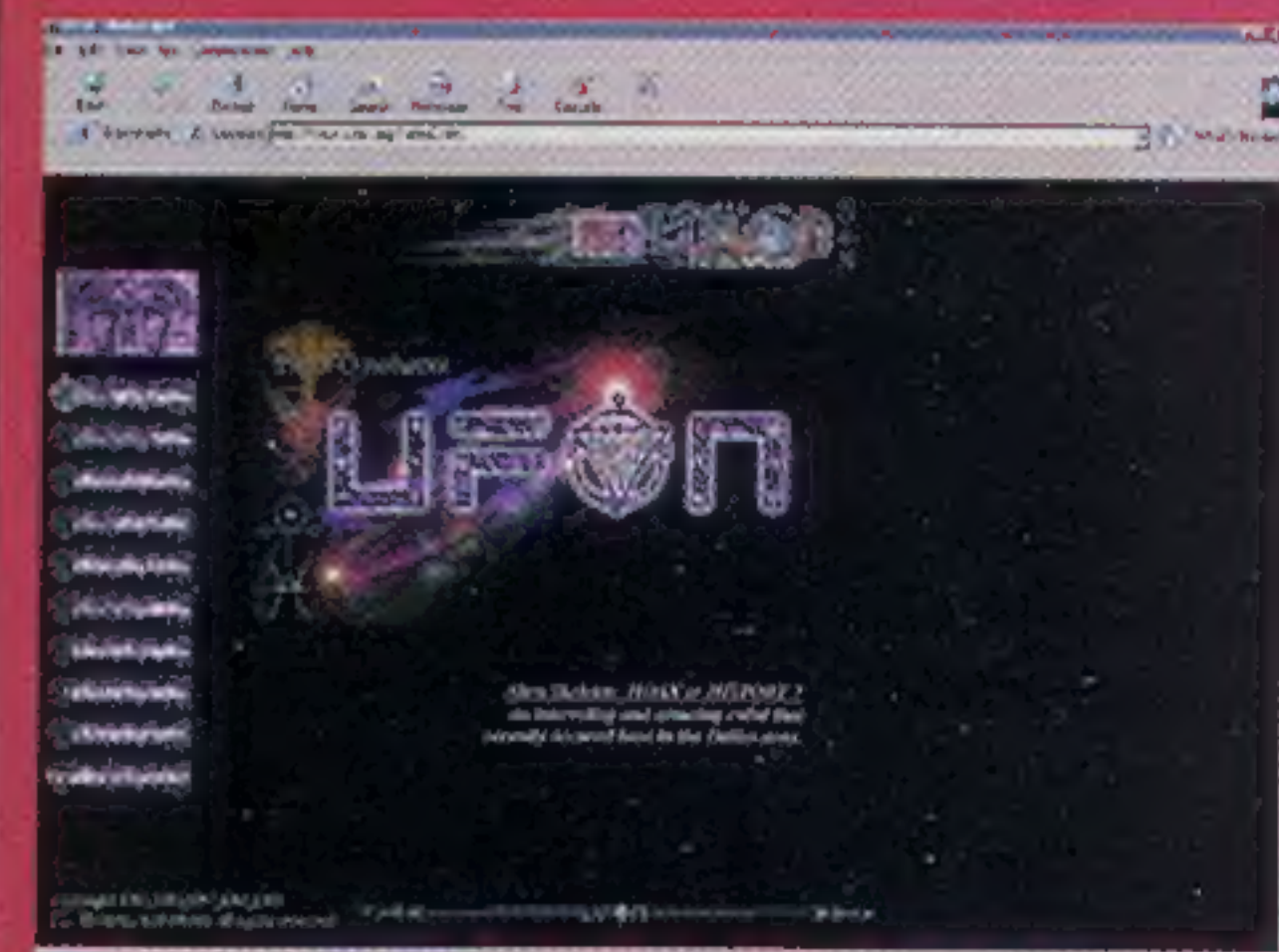
### Grundig lansează un MP3 player portabil

Nu cu mult timp în urmă va anunțăm ca după Rio MP3 player-ul firmei **Diamond** a fost lansat Nomad-ul firmei **Creative**, deasemenea un MP3 player. Iată însă ca acum o firmă dedicată producerii de echipamente electronice nu neaparat legate de

### În căutare de Alieni

Internetul, devenit în ultimii ani una din principalele surse de informare ale opiniei publice, încearcă să răspundă cererii de informație referitoare la subiectul UFO. Astfel se explică existența numeroaselor site-uri cu această tematică. Incidentul Roswell, "fața" de pe Marte, marturii despre diverse baze secrete ale SUA din desertul Arizona și New Mexico, marturiile celor ce susțin că au fost rapți de extraterestri și diversele fotografii înfățișînd diferite imagini ge pot fi catalogate drept OZN-uri sunt doar cîteva dintre temele la care se face referire.

Dacă doriți să aflați mai multe despre Incidentul Roswell conectați-vă la [www.ufon.org](http://www.ufon.org) unde veți găsi fotografii, documente și arhive pe care web-masterii susțin că le-au scanat după documentele oficiale și strict secrete ale guvernului. Autenticitatea lor rămîne să o stabiliți dumneavoastră.... Informații legate de aceleași secrete, proiecte și nave militare care se pare că au fost construite folosind tehnologia capturată de pe navele extraterestre pot fi găsite și pe site-ul [www.blackvault.com](http://www.blackvault.com), unde, intrînd în "sectorul 3" puteți găsi informații referitoare la acest subiect. De asemenea, tot aici puteți să găsiți peste 7000 de pagini de documente secrete scanate, provenind în special de la principalele organizații ale guvernului : CIA, NSA, FBI, NASA și altele.



## CONCURS

### TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Cîștigați jocul TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS și un tricoul original imprimat cu sigla acestui joc oferite, de cine altcineva decît de noi prin eforturi xtrême răspunzînd corect la întrebarea banală de mai jos:

**Întrebare: Cîte rase sunt în jocul TA: Kingdoms?**

**RĂSPUNS:**.....

Trimiteți talonul completat pe adresa:

Str. N. Constantinescu nr.10, Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt. 20, București, Sector 1, Romania

Concursul este valabil pînă la apariția pe piață a numărului 4 XtremPC. Deci puneți mîna și scrieți!



vizitati situl

**www.****XtremPC**  
multimedia & hardware .ro

creat si găzduit

de

**SoftNet****Tobe Electronice**

**D**atorită exigenței tot mai mari în ceea ce privește calitatea sunetului, exploziei de aparatură de înaltă performanță, a fost practic necesară înlocuirea instrumentelor clasice cu cele ce redau un sunet digital, fără pierderi calitative dar și la costuri destul de mici. După cum spuneam nici tobele nu au scapat de tavalugul transformării sound-ului de la analog la digital.

Multă lume se va întreba de ce acest lucru, când există posibilitatea realizării tobelor pe o clapă obișnuită GENERAL MIDI, pe un sampler sau pe un computer folosind un program MIDI sequencer. Problema este pusă însă și din punctul de vedere al feeling-ului. Sunt multe trupe care preferă să folosească vechile seturi de tobe în concert și în înregistrări. Astfel, folosind aceste seturi de tobe, calitatea percuției crește în același timp cu păstrarea prestației live a trupei, pentru că de ce nu trebuie să recunoaștem că în concert calitatea sunetului este inferioară (coardă ruptă la chitară, vocal răgușit sau răcit, sau tobe vechi).

Tobe electronice vin în ajutor cu un sunet pe 16bit, posibilitate de conectare la sequencer, diverse efecte, (practic așa s-a ajuns la chitara electrică), tonuri diferite precum și alte opțiuni la voia utilizatorului. La o adică de ce nu ar fi lumea de acord să schimbe vechile instrumente cu unele digitale? Încă se mai vorbește că nu contează instrumentul ci artistul (la fel cum baschetul ar fi la fel de spectaculos cu minge de plastic, sală cu podea, panou de lemn...). Nu peste multa vreme însă această mentalitate se va schimba atunci când publicul va dori și un

computer a lansat un astfel de gadget. Este vorba despre **Grundig**, firma de greutate în peisajul echipamentelor electronice care introduce cel de-al treilea MP3 player portabil din lume: MPaxx.

Kit-ul MPaxx include 2 cartele de 16 Mega și casti stereo, software-ul atașat fiind compatibil atât cu Windows9X cât și cu Linux sau cu Mac. **Grundig** planuiește să ofere în viitorul apropiat și cartele de 32 și 64 Mega pe lângă cele de 8 și 16 existente acum. Acum mai sunt disponibile de la **Grundig** și cartele ROS-Cards (Record on Silicon) care permit stocarea de melodii fără posibilitatea de le mai șterge sau înlocui după ce au fost scrise. Pe lângă **Grundig**, încă o firmă a anunțat un nou MP3 player, aceasta fiind **Thomson Multimedia SA**, el urmînd a se numi Lyra și va apărea la sfîrșitul acestui an.

**Vom vorbi cu calculatorul?**

**Philips Speech Processing** în asociație cu **PC Chips**, firma ce produce computere, planuiesc o mișcare ce în viitor s-ar putea să revoluționeze contactul om - computer. Cele 2 firme vor introduce în viitorul apropiat soft-ul FreeSpeech 98 în peste 18 milioane de plăci de bază pe care le vor produce. Acest lucru se va întîmpla în numai cîteva luni, la începutul anului viitor. Software-ul menționat va permite utilizatorilor controlarea Windows-ului complet în mod verbal, deschiderea de documente sau chiar scrierea de e-mail-uri prin simpla vorbire cu calculatorul. Vom trai și vom vedea.

**Filme pe telefonul celular**

În continuă expansiune pentru a fi în topul tehnologiei, **NEC** a anunțat că pregătește un sistem ce va permite afișare de imagini video pe mini-eccranele telefoanelor celulare de generație următoare. Implementarea tehnologiei MPEG 4 va permite transmiterea de informație vizuală între 2 telefoane celulare ce suportă viteză între 64k și 128k. Folosirea MPEG 4 este un gest foarte deosebit al firmei **NEC**, MPEG 4 fiind o tehnologie nouă și revoluționară, avînd la bază ideea reținerii diferențelor ce apar între frame-uri și nu frame-urile efective. Telefoanele celulare echipate cu tehnologia **NEC** vor putea afișa imaginea la viteze cuprinse între 10 și 15 fps/uri, pe ecrane de 176 x 144 pixeli.

**TOSHIBA lansează primul CD-RW - DVD**

Toshiba a anunțat lansarea drive-ului SD-R1002. Deși numele lui de cod nu spune nimic, aceasta este primul CD-RW din lume care este capabil să citească DVD. Acest drive are viteză 4X atât pentru CD-R cât și pentru CD-RW, viteză 24X de citire



**Magazin 1: Bd Elisabeta nr 25**  
(fostul Bd Kogalniceanu)  
Tel/Fax 01 312.5524

**Magazinul tau de calculatoare**  
E-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

**Magazin 2: Bd. I.C. Bratianu,**  
Pasajul Pletonal Lipscani,  
Tel/Fax 01 310.2832



ca simplu CD-ROM și viteza 4X pentru citire DVD. Acest nou CD-ROM va fi disponibil începând din această luna. Pretul lui individual nu a fost stabilit dar pentru început va fi livrat într-un pachet cu hardware și software care să-l susțină la un pret de aproximativ 400\$.

### FIFA2000 arată bine



Informațiile care au început să parvină de la **EA Sports** arată că în FIFA2000 se va pune un mare accent pe modul în care jucătorii vor arăta și se vor mișca. Îmbunătățirea modalităților de captura pentru mișcări cu un număr mult mai ridicat și performant de senzori vor permite o redare mult mai realistă a acțiunii jucătorilor în timp ce adăugarea mișcărilor faciale ce vor însoți gesturile jucătorilor vor adăuga o notă de originalitate jocului. Cel mai bine puteți vedea asta în imagine.



### Ochelari 3D pentru cei ce dețin TNT-uri



După modemul ochelarilor **Wicked** lansat cu multe luni în urmă de firma **Metabyte** primesc acum undă verde ochelarii firmei **ELSA: 3D Revelator**. Ochelarii stereoscopici funcționează după clasicul principiu al generării de 2 imagini de către monitor pe care aceștia le suprapun rezultând o imagine 3D. Ochelarii suportă 16 și 32 de biți, rezoluții de până la 1024 x 768 mergând practic pe orice joc care suportă Direct 3D. Refresh rate-ul suportat de ochelari este de până la 140 Mhz însă tehnologia folosită ca și

modul în care ochelarii stereoscopici funcționează nu îți vor permite perioade prea lungi de folosire continuă. Cerințele minime sunt rezonabile, ochelarii nerulând sub mai puțin de Pentium 2 sau K6-2 și necesitând obligatoriu o placă grafică ce are la bază un chipset **Nvidia TNT** (normal, 2, Ultra). Cum **ELSA** nu are încă un distribuitor în România s-ar putea ca la noi să mai treacă ceva luni bune până să apară pe piață.

### AMD aleargă la viteză MAXIMĂ



În continuă să luptă cu P3-ul de la **Intel**, **AMD** a lansat la apă versiunea la 650 Mhz a noului său procesor Athlon (K7). Gama de viteze este acum completată, K7-le ajungând să aibă acum frecvențe la 650, 600, 550 și 500 Mhz. Cea mai ieftină versiune și desigur foarte avantajoasă mai ales în comparație cu Pentium 3-ul este cea la 500Mhz ce va costa doar în jur de 250\$. Ceea ce este foarte

important este că acest anunț a fost însoțit de anunțul multor firme conform căruia acestea vor crea produse special optimizate pentru acest procesor. Este vorba aici de firme ca: **Microsoft, Compaq, ATI, Matrox, nVidia, ALI, VIA și 3DFx**.

### Deși nu ne privește hai să aflăm

Pentru a ne putea compara și noi cu alții iată ce se pregătește în Japonia. **Microsoft**, împreună cu **Softbank** corporation au început un proiect de ISP pentru a ieftini accesul internet din Japonia, considerat a fi foarte scump acum. Rezultatul dorit al acestei asocieri este creșterea de la 10% la 25% al numărului utilizatorilor internet din Japonia. Un ziar japonez a raportat că de la mijlocul anului viitor se estimează că accesul lunar la internet al japonezilor va costa 43.50\$ față de cât costa acum și anume peste 87\$. În schimb, în Anglia, **Microsoft** a pregătit ceva și mai și, oferind absolut gratuit acces internet tuturor celor ce îi utilizează programele.

sunet excelent la concert, nu numai prezenta unei trupe X,Ysau Z.



### XNET - un nou provider Internet



Un nou provider de Internet a apărut în România. De această dată nu este vorba de firme de cablu sau întreprinzatori minusculi ci de cel mai bun serviciu de telefonie mobilă din România: Connex. Xnet este un serviciu clasic de acces internet prin linie de telefon și nu doar prin telefoane celulare. Mai multe informații la [www.xnet.ro](http://www.xnet.ro)

## CONCURS



Cîștigați jocul **ARMY MEN** oferit de firma **UBISOFT (tel 231.67.69)** răspunzînd corect la întrebarea semi banală de mai jos:

**Întrebare:** Care din următoarele jocuri nu este distribuit de Ubisoft: A) MORTYR B) ARMY MEN 2 C) COMMANDOS: BEL

**RĂSPUNS:**.....

Trimiteți talonul completat pe adresa:

Str. N. Constantinescu nr.10, Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt. 20, București, Sector 1, Romania

Concursul este valabil pînă la apariția pe piață a numărului 4 XtremPC.



HOME

STIRI

UNDERGROUND

SOFTWARE

LINK-URI

### Hillary Clinton a fost hack-uită

Lupta politică din Statele Unite a ajuns acum să se desfășoare și la nivel electronic. Candidând pentru locul liber de deputat din Senat ca reprezentantă a New York-ului, Hillary Clinton și-a lansat site-ul [www.hillary2000.org](http://www.hillary2000.org) cu scopul, evident, de a-și populariza candidatura. Ceea ce D-na Clinton nu a știut, a fost că un grup de hackeri, simpatizanți ai lui Rudolph Giuliani, contracandidatul ei la această funție, au efectuat o "otrăvire a DNS-ului" făcând ca toate accesările paginii să fie transferate spre [www.hillaryno.com](http://www.hillaryno.com), un site întreținut de Giuliani și care este împotriva candidaturii lui Hillary. Aceasta situație a durat circa 3 zile până când realizatorii site-ului [hillary2000.org](http://hillary2000.org) au realizat situația și au remediat-o.

### EA zdrobește pirateria

Electronic Arts și Sony s-au luat acum la trîntă și cu piratii internetului. Astfel, de curînd, cele 2 firme au intentat proces unor membri ai diferitor grupuri care se pare ca au uploadat și oferit pe internet versiuni ale jocurilor lor. Obținînd mandat de percheziție cele 2 firme au făcut un raid în casa unuia dintre presupușii membri ai unei foarte cunoscute grupări ilegale: Paradigm. În timpul acestui raid a fost reținut computerul alături de numeroase hard disk-uri și CD-uri conținînd software pirat. Electronic Arts și Sony Computer Entertainment America au promis că vor da pe mîna autorităților și în alte țări, de această dată Europene, membrii cunoscuți ai unor grupărilor și în special ai Paradigm-ului.

Electronic Arts considera că în timpul anului 1998 a suferit pierderi de peste 400 de milioane de dolari din cauza unor grupuri ca Paradigm-ul care distribuie ilegal jocurile lor. Paradigm-ul ofera acces la aceste jocuri chiar înainte ca ele să iasă pe piață, uploadîndu-le pe internet de unde sunt luate în Rusia sau Asia, transformate în CD-uri și vîndute apoi la tarabe (ca la noi) la prețuri modice.

### Mitnick aproape liber

După un timp lung petrecut în închisoare și rejudecări ale cazului său, marele hacker Kevin Mitnick se pare că va părăsi pușcări în luna Ianuarie a anului 2000. Pedepsa financiară pe care trebuie să o suporte a fost însă redusă de la 1.5 milioane \$ la numai 4125\$. O sumă "modică".

# UNDERGROUND

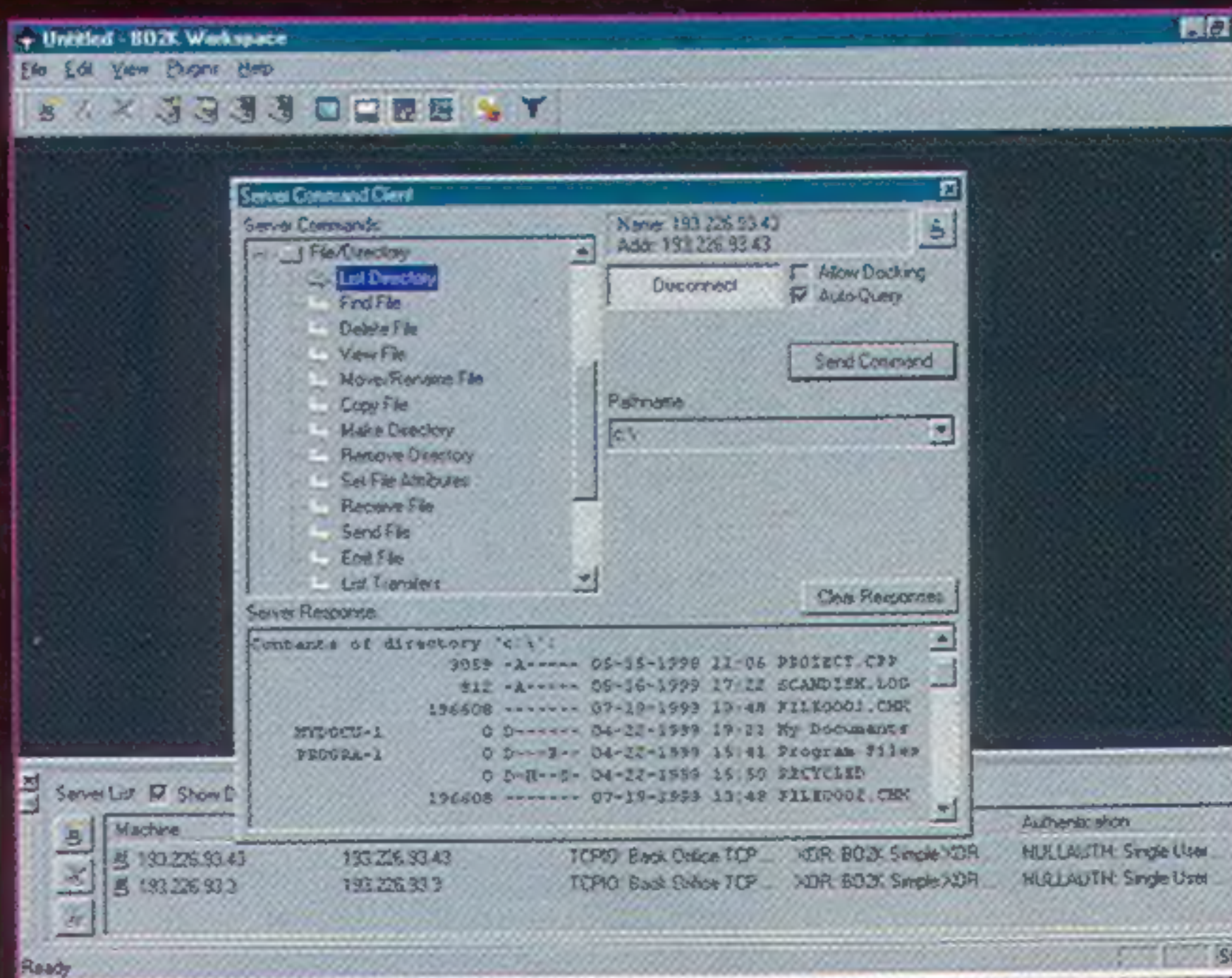
## PREIA CONTROLUL!

Toata lumea a auzit de hackeri, cei care sparg computerele diverselor firme sau chiar ale NASA și guvernului SUA, dînd apoi cu tifla agenților federali și devenind un fel de eroi ai Internetului, cu mii de fani și pagini de web. Cel puțin aceasta este imaginea cunoscută și răspîndită prin lume deoarece realitatea sta un pic altfel datorită protecției destul de slabe pe care o ofera multe din sistemele de operare existente iar hackeri adevați sunt cel mai adesea neștiuți deoarece este destul de periculos să dai cu tifla agenților federali și să mai și scapi. Aceste lucruri nu îi împiedica pe diversii hacker wannabe să se strîngă în diverse grupuri, să organizeze conferințe iar în ultima vreme să lanseze chiar programe care să le usureze "munca", lor și altora la fel de inteligenți ca și ei.

### Back Orifice 2000

sau BO2K este a doua varinata a Back Orifice, realizat tot de Cult of the Dead Cow, grup de "securitate" care dorește să demonstreze problemele sistemelor de operare Windows 9x/NT ale Microsoft. BO2K a fost lansat la cea de-a șaptea conferința Defcon (a hackerilor) de pe 10

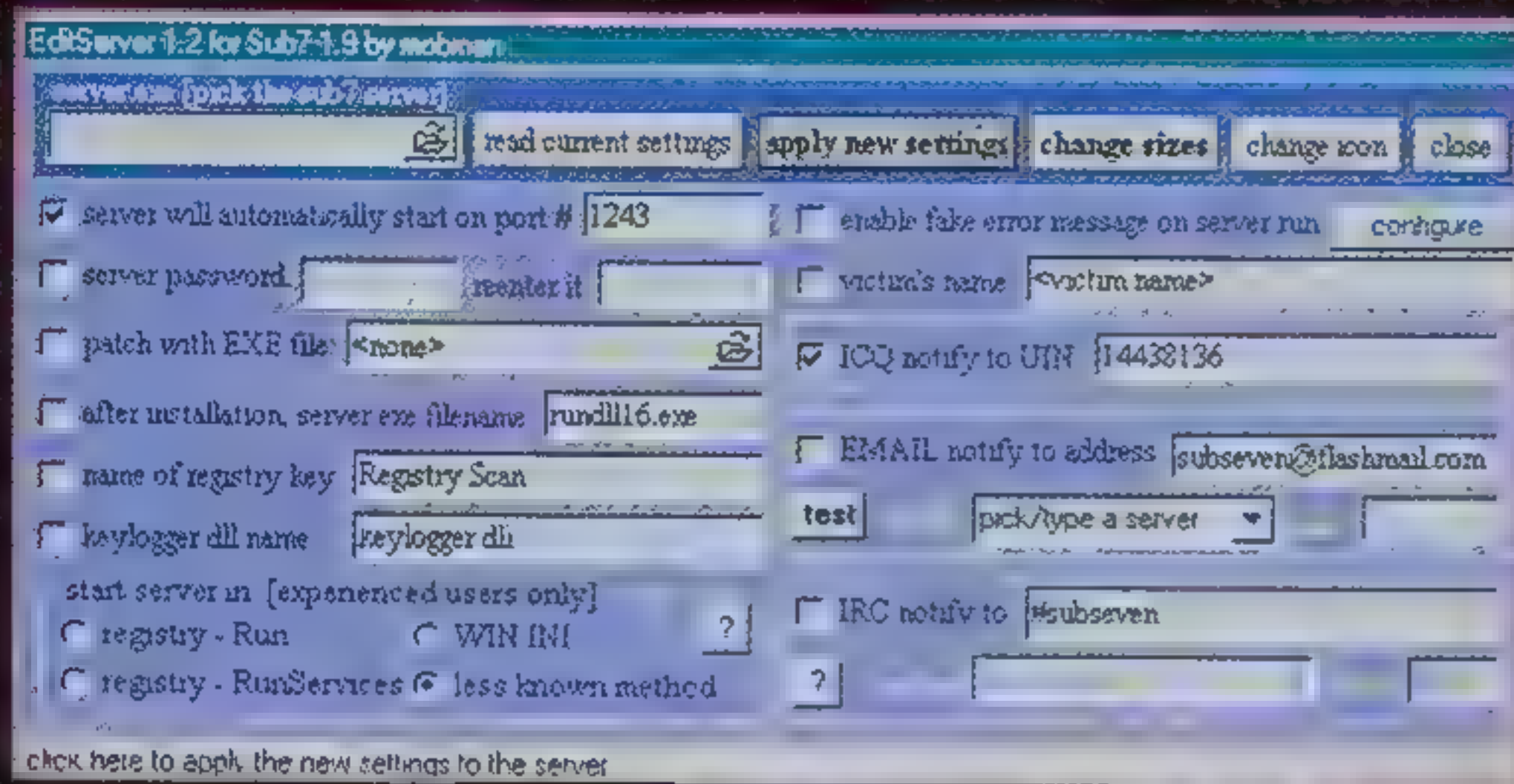
iulie, fiind download-uit într-o luna de circa 150.000 de ori. Programul este denumit pompos "remote administration tool" iar realizatorii lui l-au etichetat drept o revoluție în domeniu, presa on-line contribuind și ea la răspîndirea spaimelor legate de utilizarea lui. Privind mai de aproape BO2K este un simplu program care se instalează pe un port al computerului victimei și permite "hackerului" să preia controlul asupra cîtorva din



partile importante ale sistemului, printre acestea numărîndu-se registry-ul, MS Networking-ul (share-urile), fișierele de pe hdd sau pur și simplu remaparea unor porturi ale victimei la un alt IP, exterior. Cel de la care provine serverul poate să seteze

diverși parametrii, să activeze o parola, să specifice portul sau chiar să utilizeze diverse plugin-uri pentru care BO2K are suport integrat. Back Orifice 2000 nu este un virus obișnuit și nici macar un troian, deși seamănă un pic cu acestia. Pentru a infecta un computer este necesară lansarea unui executabil





care conține server-ul, programul instalându-se sub diverse nume în Run sau RunServices din registry, fiind apoi lansat la fiecare pornire a sistemului. Este foarte ușor de detectat/curatat manual. Criptarea datelor prin rețea este realizată printr-un simplu XOR, deci nu are cine știe ce protecție, fiind în schimb destul de rapid.

BO2K a produs diverse discuții pe Internet, în general fiind pusă problema includerii lui în categoria "remote administration tools", mai toată lumea ajungând în final la concluzia că este un program destul de periculos, creat cu intenții nu tocmai bune, în sprijinul acestei

idei venind modul în care funcționează, faptul că nu afișează permanent consola computerului victimei și mai ales mapează porturi la diverse alte ip-uri.

Lansarea surselor pe Internet permite modificarea acestuia și apariția unui număr mare de clone, unele probabil mai greu de detectat decât originalul.

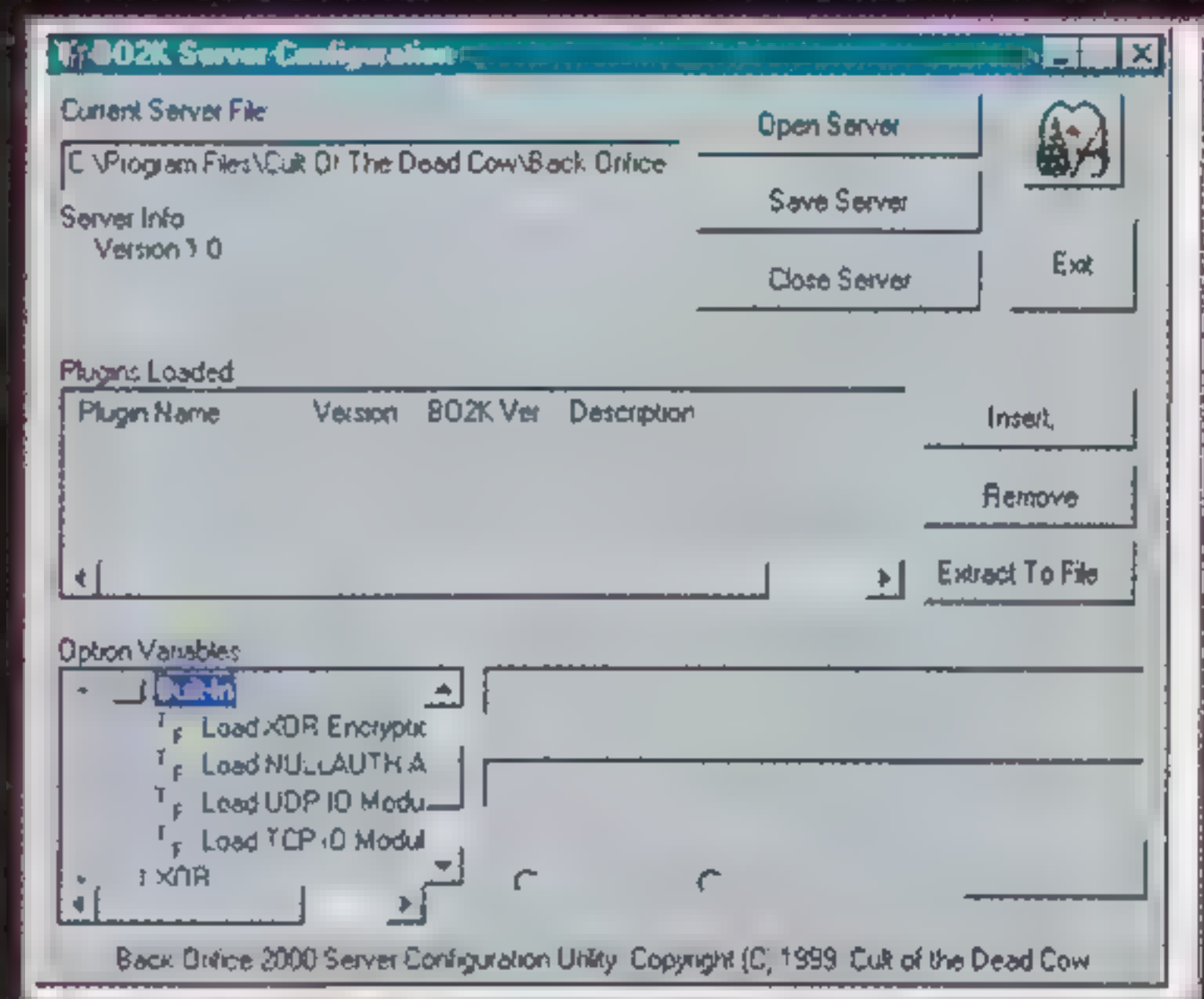
#### SubSeven 1.9

este cel de-al doilea program și în opinia mea și cel mai interesant, deoarece pare realizat în România (la About da un citat din B.U.G Mafia) de către un anume mobman și mai ales nu are pretenții de program profesional. Sub7 este foarte

asemănător ca idee cu BO, având în schimb o interfață mai compactă și mai ușor de folosit (are suport de skin-uri) și aparent mai puține bug-uri/probleme decât concurentul sau. La capitolul mediatizare sta mult mai prost în principal datorită absenței surselor free și lipsei unui scandal care să facă din țintă armasar. Printre opțiunile de configurare care lansează server-ul se numără și una mai inovativă, absenta în BO2K, la linia shell=explorer.exe din system.ini adăugându-se un al doilea program care conține Sub7-ul. Sub7 este în mod clar un program orientat către atacuri, oferind posibilitatea anunțării IP-ului noii victime la un cont ICQ sau e-mail.

Atât BO2K cât și Sub7 sunt ușor de eliminat, marea majoritate a antivirusilor respectabili fiind actualmente capabili să scape com-

puterul de ele. Nici unul din cele două programe (și cu atât mai puțin BO2K) nu reflectă cine știe ce probleme ale sistemelor de operare deoarece nu profită de bug-uri sau lipsuri ale acestora ci pur și simplu emulează într-un mod primitiv ideea care sta la baza shell-ului UNIX, acesta fiind la ora actuală ceva ultra-cunoscut și având mulți ani de existență la activ. Nu este vorba nici de virusi, iar cei care îl utilizează se află departe de noțiunea de hacker, deși trebuie să recunoască că te poți distra teribil sperând un prieten timp de câteva minute.



**CONCURS - SONY PlayStation - Concurs**

# PlayStation X 7



**Marea întrebare:** Ce jocuri de PlayStation distribuite de firma Sony sunt prezentate în acest număr?

**TALON DE PARTICIPARE**

**APE ESCAPE**

**RĂSPUNS:**.....

.....

.....

.....

.....

.....

Trimiteți talonul completat pe adresa:  
Str. N. Constantinescu nr.10, Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt. 20, București, Sector 1, Romania

**Se pot câștiga 7 jocuri Ape Escape!!!**



HOME

STIRI

UNDERGROUND

SOFTWARE

LINK-uri

# SITE-URI DE PROGRAMARE 3D ȘI JOCURI

REDACTOR

**D**e câte ori avem nevoie de informații și documente ca să ne ajute în programare și nu găsim nimic în comerț? De prea multe ori și chiar mai mult decât atât cărțile care se găsesc azi în comerț traduse în românește se referă la versiuni foarte vechi de programe. Iar dacă te hotărăști să cumperi o carte străină trebuie să fi pregătit cu câteva sute de mii bune. Și totuși mai există o soluție. E adevărat că nu toată lumea îl poate avea acasă din păcate însă Internet-Cafe-urile și cluburile Internet au început deja să se găsească din abundență în cele mai neașteptate locuri practicând prețuri rezonabile.

Când cauți ceva pe Internet în general folosești un motor de căutare, un site Internet care se ocupa doar cu a găsi informația pe care o cauți. Însă de cele mai multe ori rezultatele obținute la aceste căutări nu sunt cele așteptate, iar timpul petrecut la căutare devine considerabil mai mare decât documentarea propriu-zisă. Astfel încât să știi adresele unor site-uri de programare bune de la bun început devine un lucru folositor dacă nu mai mult decât atât.

Site-urile prezentate în continuare sunt dedicate mai ales programării 3D și în special a jocurilor.

## Flipcode

Adresa: [www.flipcode.com](http://www.flipcode.com)

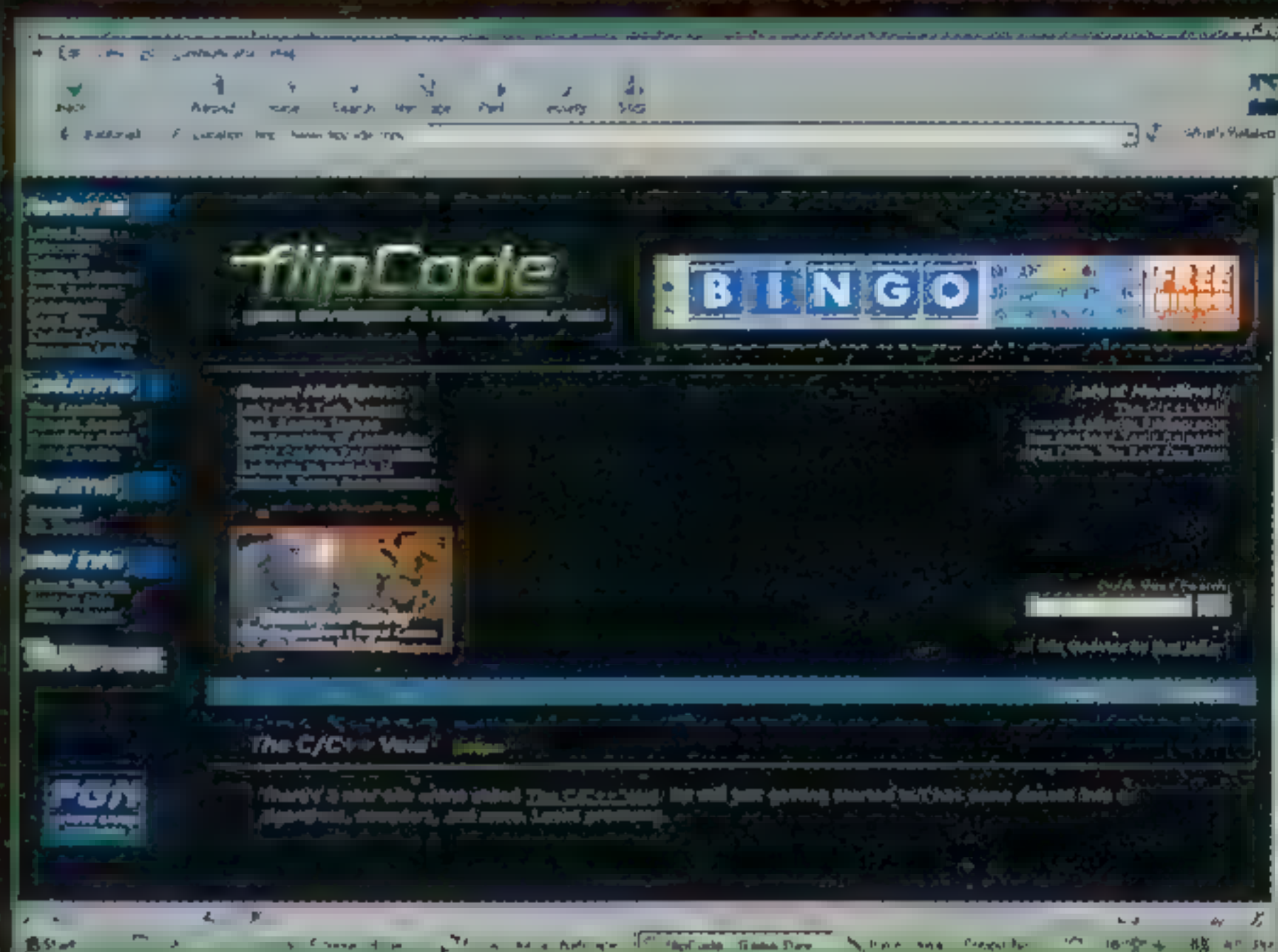
Rating: 9

Documentații: 8

Surse și demo-uri: 7

Articole și știri: 10

Flipcode este un site mai puțin cunoscut dar foarte bine pus la punct. Organizarea este în stilul unui site de știri, astfel încât pagina principală prezintă întotdeauna ultimele noutăți care au legătură cu lumea jocurilor și cu programarea acestora. Corespondenții site-ului sunt programatori cu greutate de la firme cunoscute în programarea jocurilor și mulți dintre aceștia au scris și scriu serii de cursuri despre cum se pot realiza anumite tehnici în programare. De exemplu există documente despre cum se poate optimiza afișajul scenelor 3D în timp real folosind BSP-trees și octrees,



cum se pot crea umbririle prin metodele cele mai rapide precum și alte multe lucruri interesante. Flipcode are o secțiune denumită The Fountain of Knowledge, în care diverși programatori experimentați încearcă să răspundă la întrebările trimise prin e-mail de la vizitatorii site-ului. Chiar

și numai simpla lectură a acestora pot lămurii unele lucruri pe care nu credeai că se pot rezolva.

Site-ul se ocupa uneori și de concursuri de programare, câștigătorii fiind recomandați la firmele de profil. Majoritatea surselor și exemplarelor sunt în C++ folosind OpenGL-ul.

## Faqsys

Adresa: [www.neutralzone.org/home/faqsys](http://www.neutralzone.org/home/faqsys)

Rating: 8

Documentații: 9

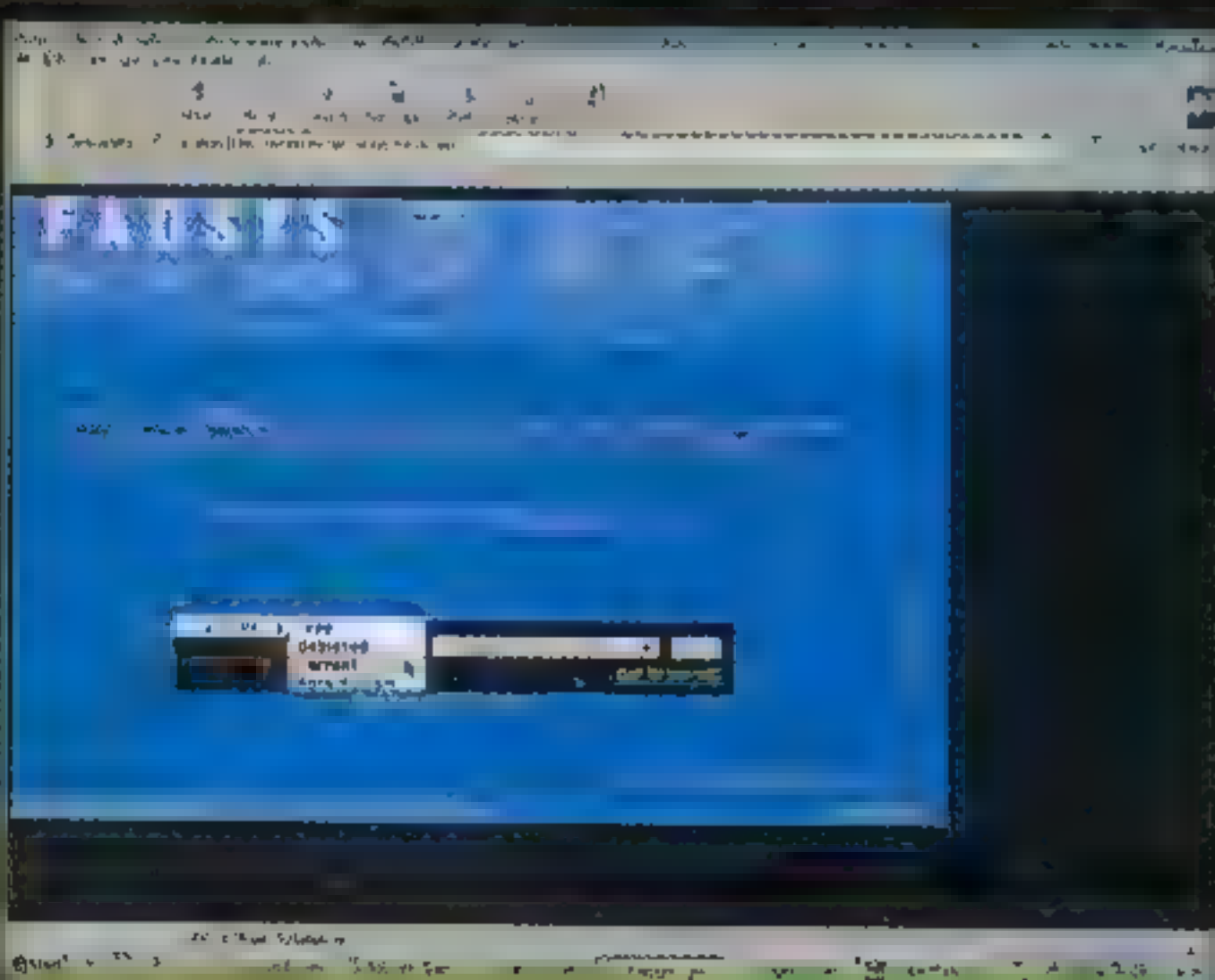
Surse și demo-uri: 6

Articole și știri: 5

La FaqSys puteți găsi răspunsuri la întrebările generale pe care vi le puteți pune despre programare. Structurarea documentelor se face pe mai multe categorii cum ar fi: rețea, plăci video, matematică, compresii, sunet. Poate cea mai bine documentată secțiune este însă aceea a formateelor de fișiere. Aici se pot găsi exemple despre cum se pot citi sau crea fișiere cu extensia PCX, GIF, TIFF, DXF, 3DS, etc.

Pentru ușurarea căutării între atâtea informații există un motor de căutare care returnează documentele din site cu cele mai mari șanse de a oferi informația căutată.

Știrile din secțiunea News se referă în special la noile documente adăugate pe site și nu are alt gen de informații.



## Grafix3D

Adresa: [www.grafix3d.tzo.com](http://www.grafix3d.tzo.com)

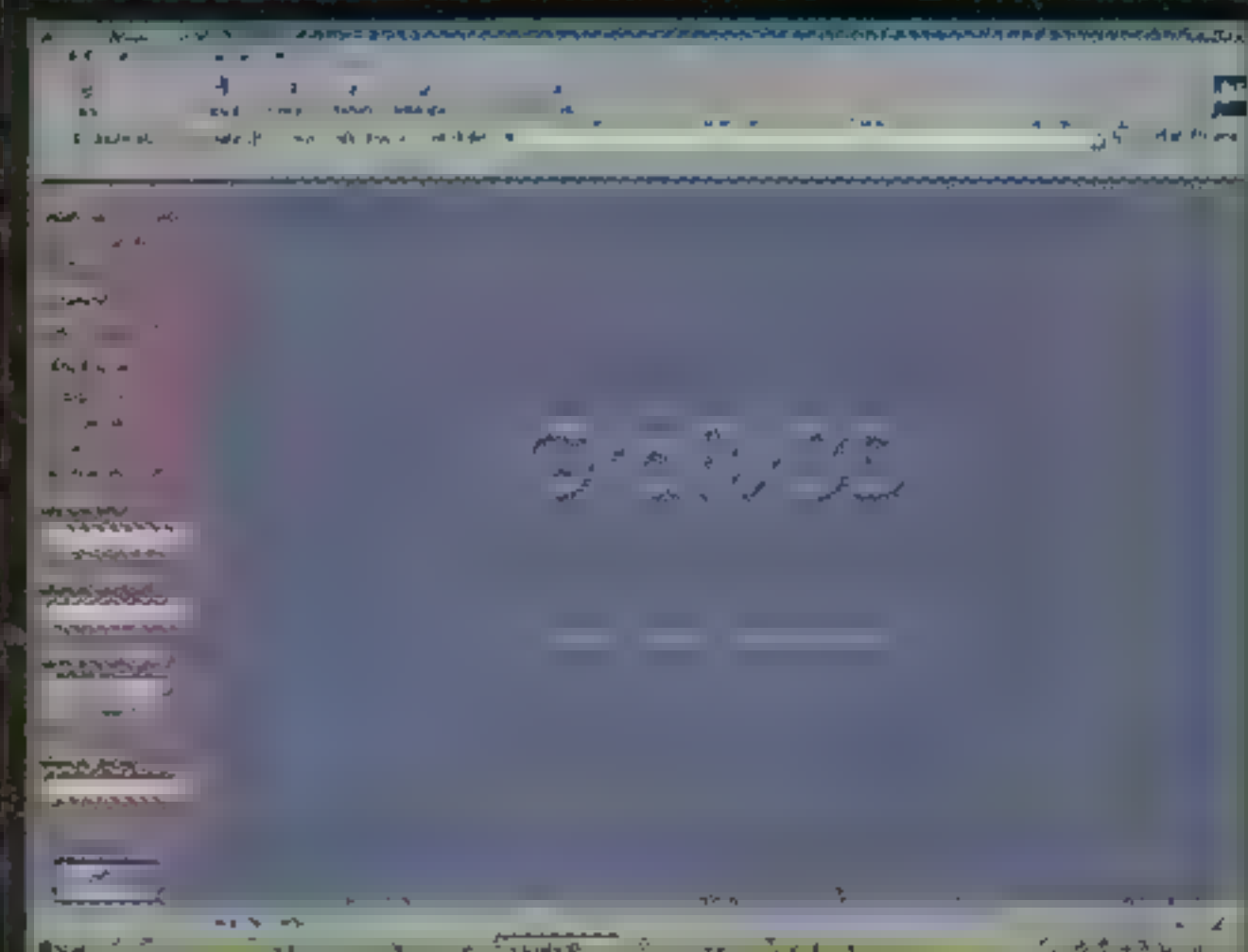
Rating: 9

Documentații: 10

Surse și demo-uri: 7

Articole și știri: 8

Grafix3D are cea mai bogată bibliotecă de documente dedicată teoriei programării. Acestea sunt stocate în format pdf sau ps necesitând Acrobat Reader-ul pe care îl puteți download-a gratuit de pe Internet sau îl puteți găsi pe CD-ul revistei. Documentele care se găsesc aici sunt de cele mai multe ori extrase din proiecte de diplomă sau cărți cu greutate în lumea programării tratând subiecte ca: implementarea rețelelor neuronale în AI-ul jocurilor, Multi-Resolution-Meshes sau Progressive Meshes pentru afișarea obiectelor 3D pe ecran, umbriri dinamice, etc. Unele teme abordate sunt atât de complexe încât de abia de curând, odata cu creșterea puterii de calcul a procesoarelor, s-au putut implementa tehnologii ca MRM sau reprezentarea suprafețelor curbe prin noduri Bezier. Un site care conține toate informațiile de care veți avea nevoie în viitor deci...





## CELE MAI NOI ȘI INTERESANTE JOGURI PC

ACTION HALL OF FAME (Carmageddon, MechWarrior 2, Interstate 76, MDK)	46.4\$	MORTAL KOMBAT 4	46.4\$
AH64D LONGBOW CLASSIC	37.5\$	MOTO RACER 2	43.7\$
ALPHA CENTAURI	43.7\$	NATH	42.5\$
ATOMIC BOMBERMAN	29.3\$	NEED FOR SPEED 3	43.7\$
BLACKSTONE CHRONICLES	46.4\$	NBA LIVE 99	48.3\$
BLOOD 2: THE CHOSEN	35.4\$	ODDWORLD ABES EXODUS	40.3\$
BUCCANEER	36.6\$	PANZER GENERAL 2	40.3\$
CARMAGEDDON	25.6\$	POPLOUS THE BEGINNING	48.3\$
CIVILIZATION: CALL TO POWER	51.2\$	POWERSLODE	35.4\$
CHAOS GATE	46.4\$	POWERBOAT RACING	26.8\$
COMANCHE 3 GOLD	43.7\$	PRIVATEER 2 CLASSIC	17.1\$
CREATURES	20.4\$	PRO PINBALL TIMESHOCK	20.4\$
BALDUR'S GATE	46.4\$	THE BIGGEST NAMES - THE BEST GAMES	
BLADE RUNNER	36.4\$	(Sim, City, 2000, Dungeon Keeper, Nuclear Strike, Need 4 Speed 2 Special Edition, Dark Omen, Them Hospital)	43.9\$
CHESSMASTER 6000	40.3\$	SENSIBLE SOCCER 98	46.4\$
DARK VENGEANCE	35.4\$	SIM CITY 2000	43.7\$
DEATH RALLY	20.4\$	SOLDIERS AT WAR	40.3\$
DESCENT FREESPACE	37.5\$	STARFLEET ACADEMY	37.5\$
DUNE 2000	46.4\$	SIN	46.4\$
DIE BY THE SWORD	37.5\$	STAR COMMAND	25.6\$
EXTREME ACTION PACK (3 Jocuri: Battlezone, Grand Theft Auto, Nitro Riders)	51.2\$	JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF THE SYTH	46.4\$
F15	43.7\$	STEEL PANTHERS II	40.3\$
F16+MIG29	43.7\$	SU27 FLANKER	43.9\$
FALLOUT 2	46.4\$	TIDES OF WAR	40.3\$
FIFA SOCCER MANAGER CLASSIC	17.1\$	TEAM APACHE	43.9\$
FIGHTER PILOT	27.5\$	TEST DRIVE 5	43.7\$
FINAL LIBERATION	40.3\$	TEST DRIVE EX4	43.7\$
FIFA 99	43.7\$	THEME HOSPITAL	17.1\$
FUTURE COP	27.5\$	THEME PARK CLASSIC	17.1\$
FLYING CORPS	20.4\$	TOTAL ANNIHILATION	30.5\$
HEXEN	20.4\$	QUAKE 1: THE OFFERING (3 CD-uri, Quake 1 Mission Pack 1, Mission Pack 2)	46.4\$
IMPERIALISM	46.4\$	QUAKE 2	35.4\$
ISRAELI AIR FORCE	37.5\$	UNREAL	42.5\$
KRIME KILLER	37.5\$	WAR OF THE WORLDS	40.3\$
LIGHT & DARKNESS	26.8\$	WING COMMANDER PROPHECY GOLD	43.7\$
LITTLE BIG ADVENTURE 2 CLASSIC	17.1\$	WING COMMANDER CLASSIC	17.1\$
LODE RUNNER 2	42.5\$	WORLD LEAGUE BASKETBALL	36.6\$
MISSING IN ACTION	46.4\$	X-FILES: THE GAME	46.4\$
MONKEY ISLAND BOUNTY PACK (Conține toate colecția de jocuri Monkey Island - 1, 2, 3)	51.2\$	XWING VS TIE FIGHTER + BALLANCE OF POWER	46.4\$

## CELE MAI ATRACTIVE ȘI UTILE PROGRAME PC/MAC

GEOBEE CHALLENGE (Enciclopedie Geografică)	39\$	denizare 3D. Peste 5000 de simboluri. Compatibil Autocad și Turbocad	54.9\$
SWINGING SAFARI (Enciclopedie Geografică)	39\$	NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 60's	
UNIVERSE BEYOND (Enciclopedie Universală)	62.5\$	(toate revistele anilor 60 pe 3CD-uri: articole, fotografii, hărți (Win 3.1/95 + MAC))	55.5\$
A.D.A.M.: THE INSIDE STORY (Enciclopedie A Secretelor Corpului Uman)	45.4\$	NATIONAL GEOGRAPHIC: THE 70's	55.5\$
9 MONTH MIRACLE (Enciclopedie Despre Nasterea Unui Copil)	45.4\$	PRINT MASTER DELUXE 4	
COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA 99 DELUXE (Peste 40.000 de articole, 6.000 de imagini, 450 de hărți, 150 de filme, 4 CD-uri)	61\$	(Program grafic, conține peste 30000 clip-art-uri, 5400 fotografii, 1000 de fonturi, 3400 de sabloane)	79.3\$
KEYCAD DELUXE (Arhitectura și CAD pentru construirea propriei dumneavoastră locuințe. Design interior, ren-		PRINT MASTER PLATINUM 4	
		(Program de grafică, conține peste 92.000 clip-art-uri, 20.000 de fotografii, 2000 de fonturi, 4000 de sabloane. Se realizează cărți poștale, calendare, etichete, cărți de vizită, foi cu anof. 7 CD-uri + manuale)	109.8\$
		PHOTO FINISH	
		(Program de prelucrare profesională a imaginilor)	54.9\$

# DACĂ AUZI STRIGĂTUL

# O, AM GAST UNUL MUȚ MAI IEFTIN!!!

**LASĂ ATUNCI GOSPODINELE SĂ AIBĂ PLĂCEREA CĂ AU GĂSIT DETERGENT MAI IEFTIN. CU BANII RĂMAȘI ÎȚI POȚI SATISFACE APOI PROPRIILE TALE PLĂCERI!**

## LA UN PROGRAM DE CALITATE



### HERETIC 2

**TIP JOC:** 3D Shooter  
**PUBLISHER:** Activision  
**COST:** 46.4\$



### NEED FOR SPEED 3

**TIP JOC:** Driving  
**PUBLISHER:** EA Sports  
**COST:** 43.7\$



### MONKEY ISLAND BOUNTY PACK

**TIP JOGURI:** Adventure **PUBLISHER:** Activision **COST:** 51.2\$

**Toate prețurile INCLUD TVA!**

## TALON DE COMANDĂ

Nume Prenume \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_  
Adresă \_\_\_\_\_

**Doresc să mi se trimită cu plata ramburs următoarele produse:**

- |   |        |
|---|--------|
| 1 | Bucăți |
| 2 | Bucăți |
| 3 | Bucăți |
| 4 | Bucăți |
| 5 | Bucăți |

Trimiteți acest talon pe adresa: Str Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A, Sc B, Et 2, Apt 20, București



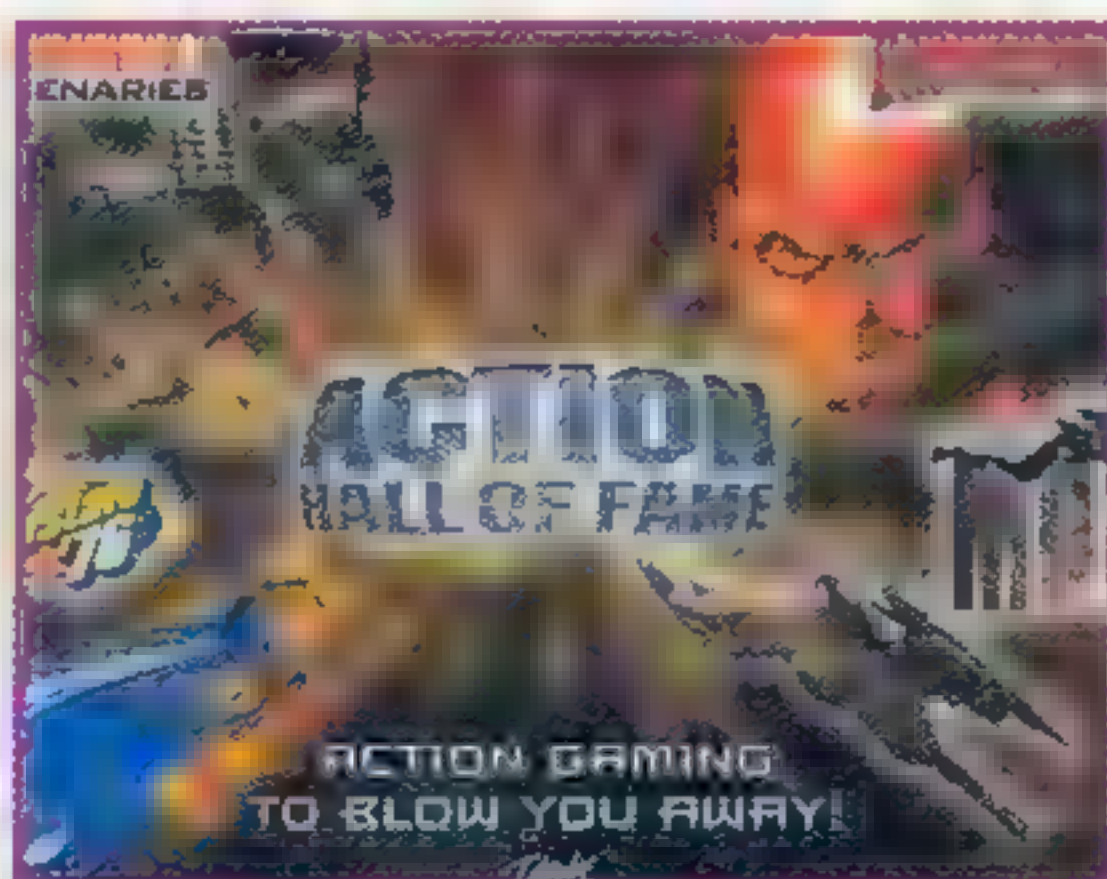
### QUAKE 2

**TIP JOC:** 3D Shooter  
**PUBLISHER:** Activision  
**COST:** 35.4\$



### JEDI KNIGHT + MOTS

**TIP JOC:** 3D Shooter  
**PUBLISHER:** Activision  
**COST:** 46.4\$



### ACTION HALL OF FAME

**JOCURI:** Carmageddon, Interstate 76, MDK, Mechwarrior 2  
**COST:** 46.4\$

**Trimite talonul și vei primi prin poșta repede cu plata ramburs comanda ta!**



# -plan

Ce este rubrica **plan Update**? cine a mai auzit de o asemenea rubrică într-o revistă? nu mulți, asi putea spune că nimeni nu a mai făcut o astfel de rubrică până acum într-o revistă de calculatoare. Fie și numai datorită faptului că rubrica noastră se numește **plan Update**. **planu-1** este ultima modalitate de a avea acces la informații legate de industria jocurilor

direct de la sursă, mai precis de la programatori. Nu știu cine a scris prima oară primul **plan** însă ideea a avut succes și acum fiecare personalitate mai importantă scrie pentru fani și pentru internet. Scrie despre jocuri, despre mașini și despre hardware. Cîteodată mai scriu și despre fete, cîteodată mai și vind cîte ceva. Important este că scriu însă și lucrează din plin.

## plan Update

**Nume:** John Carmack  
**Firma:** Id Software  
**Pozitie:** Lead Programmer, Proprietar

Despre John Carmack nu mai este chiar nimic de spus. Fiindcă este prima oară cînd apare în rubrica aceasta să amintim totuși 2 dintre jocurile care l-au făcut și îl vor face celebru. Quake 2, Quake 3. Cu acestea are cel puțin 80% din fanii jocurilor pe calculator ca adepți recunoscuți. Tot în același fel are și un Ferrari F50 pe care îl folosește în curse cu alți programatori îmbogățiți peste noapte și pentru agățat fete desigur...

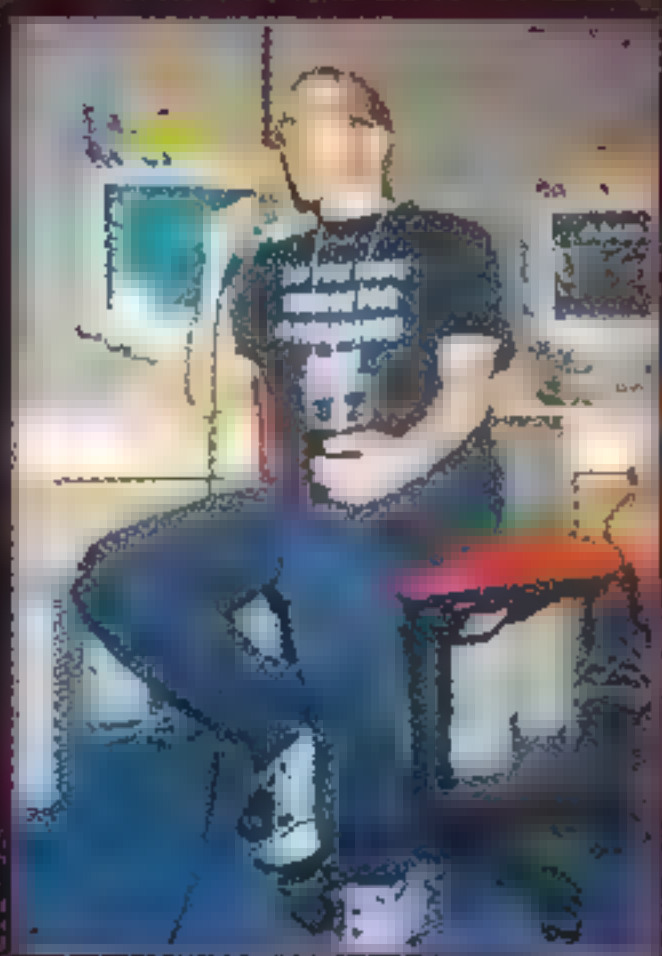
e la fel de impresionat ca toată lumea de performanțele AMD K7. A făcut cîteva teste de fps (frame-rate sau număr de cadre video într-o secundă) în Quake 3 pe care le-am publicat numărul trecut. Rezultatele sale au arătat că Pentium 3 este făcut KO de K7.

Se pare că mai e loc și pentru mai bine deoarece driverele nu sunt optimizate încă bine pentru 3D Now!

a încercat să modifice codul engine-ului Quake 3 pentru a nu mai putea folosi strafe-jump-ul. Deși este un bug (greșeală de programare) a ajuns la concluzia că modificarea lui ar duce la o mișcare necorespunzătoare. Deci strafe-jump-ul rămîne în continuare!

a modificat variabilele de damage în Quake 3 după cum urmează:

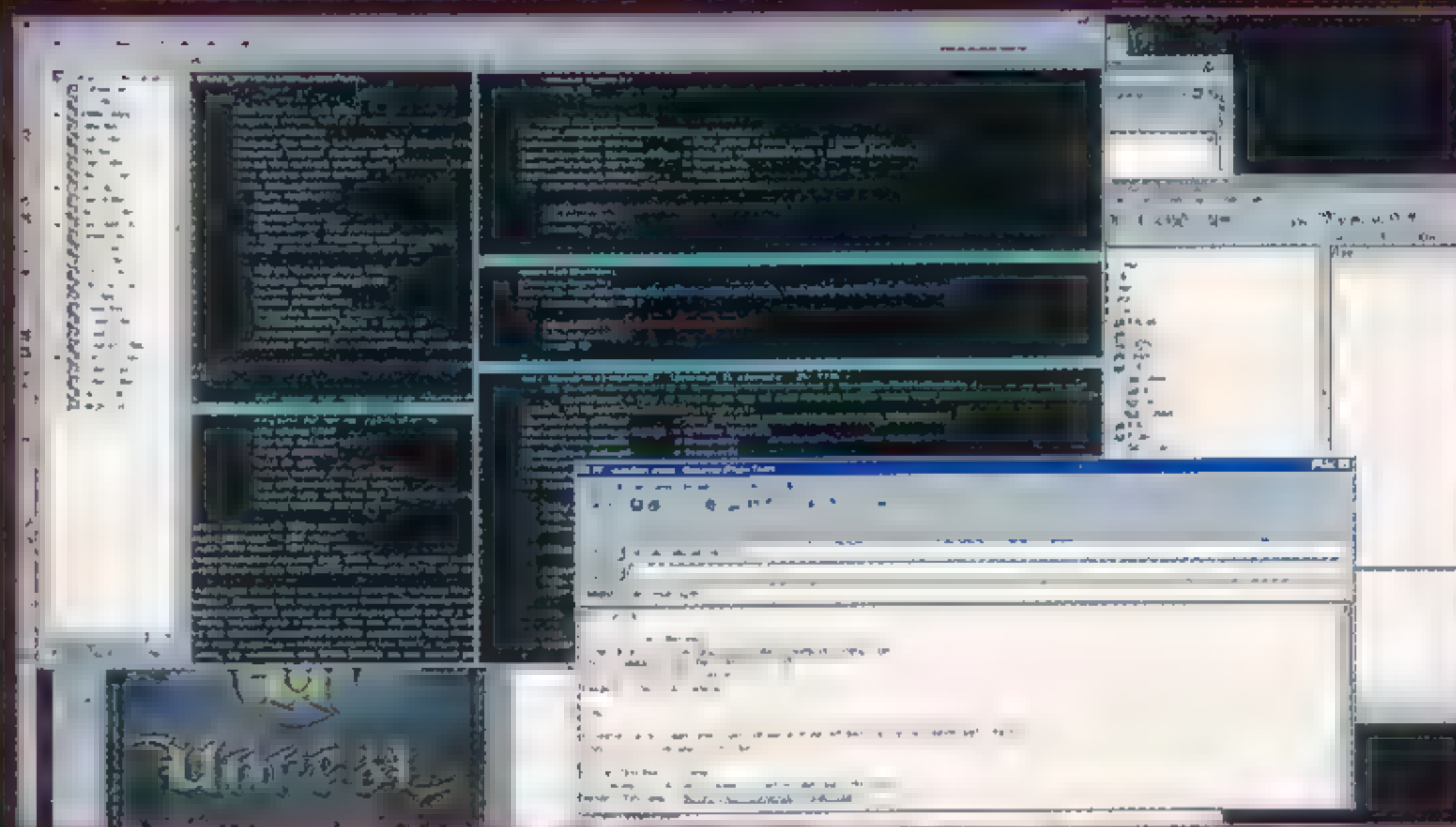
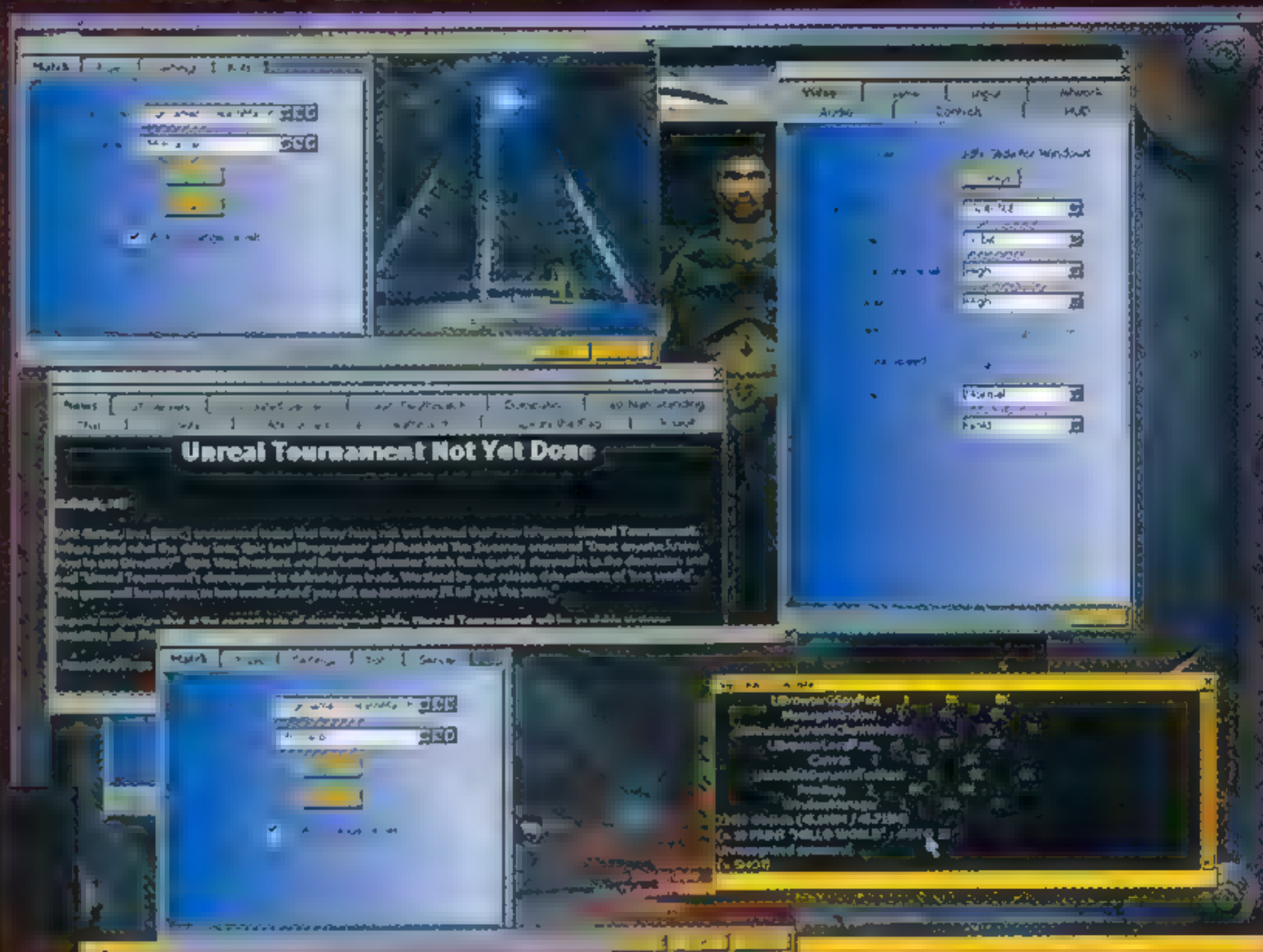
gauntlet: 50 pts, 400 msec / lovitură  
machinegun: 10 pts, 100 msec / foc  
shotgun: 11 alicie de 10 fiecare, 1000 msec/foc  
rocket launcher: 100 pts lovitură directă, sau 100 pts pentru lovitură indirectă descrescînd pe o distanță de 120 world units, 800 msec / lovitură  
plasma gun: 20 pts lovitură directă sau 15 pts pentru lovitură indirectă pe o rază de 15 unități, 100 msec / foc  
railgun: 100 pts, 1500 msec / foc  
lightning gun: 8 pts, 33 msec / trasor, distanță maximă 768 unități  
grenade launcher: 100 pts lovitură directă, sau 100 pts lovitură indirectă pe o distanță de 150 unități, 800 msec / grenada  
bfg: 40 pts instantaneu pe o distanță de 100 unități, 100 msec / lovitură  
flamethrower: va fi comunicat dar va fi cu rază scurtă de acțiune și unghi mare de împrăștiere



# UPDATE

## plan Update

**Nume:** Tim Sweeney  
**Firma:** Epic MegaGames  
**Pozitie:** Lead Programmer



Tim se ocupă de Unreal. De engine-ul Unreal, de modificările pentru Unreal Tournament și în general de orice ține de Unreal. Iată și o poză cu Tim Sweeney la lucru. Ecranele pe care le vedeți prezintă un modul important din engine-ul Unreal și anume de cel care se ocupă de inițializarea Direct3D.

Tim descoperă cu plăcere performanțele K7: în Unreal pe un K7 la 550Mhz la o rezoluție de 1024x768x16 are 68.6 fps pe un Voodoo 3 3000. În acest moment totul devine clar: AMD are un câștigător în procesorul K7.

a portat Unreal server pe Linux. Unreal Tournament va avea în mod sigur versiune de Linux în momentul lansării pe piață.

engine-ul de Unreal se dovedește a fi bun nu numai pentru jocuri. Digitalo Design (probabil o firmă la care se mănîncă multă pizza de calitate) crează un nivel în care te poți plimba virtual în catedrala Notre Dame... poate că o firmă în care se mănîncă multă ciorbă de burtă de calitate va avea aceiași idee și cu Casa Poporului... să vedeți acolo death-match în 128 de jucători pe motociclete.

Unreal 226a patch este aproape gata cînd scriu acestea, accentul fiind pus pe performanța Direct3D.



**plan Update**

**Nume:** Tom Hall

**Firma:** Ion Storm

**Poziție:** Game Designer

Tom Hall este al doilea om de la Ion Storm după John Romero. John nu mai are nevoie de nici o prezentare, Wolfenstein 3D și Quake 1, spun tot ce era de spus. Tom are propriile idei despre cum trebuie să arate un joc de aceea nu se ocupă de Daikatana (pe care o așteptăm de mai bine de 1 an) ci de Anachronox, un RPG ce folosește engine-ul de la Quake 2 foarte tare modificat. Să vedem ce mai face Tom în ultima vreme.

În ceea ce privește Anachronox, el speră să termine aproape în întregime jocul până la sfârșitul lui august. Rămâne de văzut dacă va fi punctual că Romero.

În timpul liber a devenit stresat de șah pe care a început să-l joace cu atîtă pasiune încît vrea să scrie propriul joc de șah într-un limbaj foarte limitativ APE. Succes Tom, însă cu Anachronox cum rămîne?



**plan Update**

**Nume:** John Romero

**Firma:** Ion Storm

**Poziție:** Lead Programmer, proprietar

Personajul cu părul lung și alură de rocker înrăit, John Romero a fost întotdeauna în centrul atenției. Acum mai bine de un an după ce a plecat de la ID Software unde a lucrat alături de frații Carmack la Doom și Quake, și-a construit birourile firmei Ion Storm într-un zgîrie-nori din centrul orașului Dallas, Texas. Foarte bine, o firmă prosperă care se respectă ar spune mulți, însă cine știa de fapt ce se petrece la ultimul etaj al clădirii. John adusese mese de biliard, jocuri electronice gen Las Vegas și dădea în fiecare săptămînă lan-party-uri de li se duseră vestea. Apoi cum Daikatana nu mai apărea deloc, cîțiva programatori sătui de che-furi și viața ușoară pe care o duceau au plecat din firmă stîrnind iar spiritele pe Internet. Mai de curînd, John Romero a fost împușcat mortal pe o stradă din oraș, ca să se afle după numai cîteva ore de la atentat că adevăratul Romero este bine sănătos la reședința sa. Ține-o tot așa John să ne mai distrăm și noi puțin.

Oricum iată ce mai are de spus Romero în ultima vreme:

„Îi place cînd lumea se leagă de părul său (la figurat desigur). Dovada: <http://www.hulka.com/img/haircare/hair>



care.htm

„e foarte entuziasmat că Daikatana crește în dimensiuni pe zi ce trece. Asta pînă cînd va exploda degajînd un miros puternic de stătut.

„pe marie 14 spunea că într-o lună vom avea demoul de Daikatana pentru Internet/Lan ca să ne distrăm și noi muritorii așa cum se distrează ei în fiecare noapte la birou și l-am avut. John îți urez să ți se blocheze toate tastaturile pe 1 ianuarie 2000... poate există dreptate pe lumea asta.

**plan Update**

**Nume:** Jason Hall

**Firma:** Monolith Productions

**Poziție:** CEO

Jason Hall este creierul Monolith Productions care ne-au adus Blood2 și Shogo. În momentul de față lucrează la a doua versiune a motorului grafic Lithtech dar are timp și pentru alte lucruri.

În primul rînd vrea să-și vîndă motocicleta Kawasaki ZX complet metalizată începînd de la prețul de 25.000 \$. Cei interesați pot vizita siteul dedicat: [zx-chrome.blood.com](http://zx-chrome.blood.com).

El spune în anunt că poți orbi pe oricine pe stradă în afara țării, iar polițiștii nu pot să facă nimic pentru că totul e legal.

LithTech 2 avansează bine, cele mai importante adăugări fiind suprafețele curbe, spații deschise și optimizări, optimizări și iarăși optimizări.



**plan Update**

**Nume:** Cristian Radu

**Firma:** XtremPC

**Poziție:** azi poziția 69 (se schimbă des)

Ca să încheiem într-o notă mai entuziastă pentru cititorii români vă anunț că așa cum se vînd conturi Ultima Online cu 800\$ bucata așa se vînd și personaje pentru EverQuest cu 1500\$ bucata (normal, jocul e mai nou, deci și prețul e mai mare). Iată! Iqofone (numele de pe Internet fără îndoială) vinde caracterul său, un troll de nivelul 44 Rallos Zek cu 1500\$. În preț sunt incluse și armamentul din dotare: Executioner Axe, un Fleshripper, Bladed Thulian Claw (demon-claw), Painbringer, și un scut Shield of the Slain Unicorn. Numai Executioner Axe poate da 96 de puncte de damage cînd nu se folosesc substanțe anabolizante. Contul mai are 5 zile și 20 de ore plătite așa că prețul mi se

pare corect.

O ultimă întrebare: Cam cîtă lume joacă EverQuest în România?





**OPINII ȘI COMENTARII DE LA CEI MAI ADEVĂRAȚI ȘI XTREMI CITITORI**

# FORUM

# XTREM

**Balaur - Constanța**

Asta e a doua scrisoare pe care vi-o adresez de când ați adoptat noua formulă. Am și eu o idee de test: 3D Blaster Riva TNT 2 Ultra de la Creative al cărui ofertant este Flamingo. Am o întrebare la capitolul plăci grafice: cum mă gândesc la achiziționarea unei plăci TNT 2 Ultra care ar fi alegerea cea mai bună dacă ați fi în situația mea: board-ul Creative pe care pot să-l iau din Constanța cu garanție full un an sau Xentor-ul 32 oferit de Ubisoft care e cu vreo 10\$ mai ieftin, ceva mai mare, dar la care e alergătura mare pentru orice service sau update de driver? Înțelegeți ce vreau să spun, pentru un simplu service trebuie să dau o fugă la București. Voi ce ați alege în locul meu? Despre K7: folosește FSB de 200 Mhz deci cum e posibil să aibă versiuni la 550Mhz? Ce fel de multiplicatori va folosi? Oricum, nu va fi accesibil muritorilor de rând, pentru că are un preț astronomic și pentru că fiind peste PIII se va adresa serverelor sau workstation-urilor.

**Camil Perian**

Referitor la service, placa nu trebuie spălată lunar sau periată periodic. Singura problemă pe care o poți avea timp de un an, cit ai garanția, este să o prăjești, lucru care dacă o instalezi bine sigur nu se va întâmpla. Din păcate, ideea cu testul am avut-o și noi dar Flamingo nu a avut această placă în stoc. Ce e sigur este că ceasul Blaster-ului TNT2 este la 150Mhz spre deosebire de Xentor 32 unde este la 175Mhz deci sigur Xentor 32-ul este mai rapid. Cit despre driveri nu trebuie să îți faci griji, vei găsi luna de luna ultimele versiuni pe XtremCD. Alegerea este însă în ultima instanță a ta. Gândește-te însă că numai o dată îl cumperi.

**Alex Bartic**

Evident, multiplicatorul ar fi aici 2.5 dar asta nu este o problemă. Este foarte posibil să aibă astfel de frecvențe. Chiar dacă prețul lui inițial este mare și performanțele depășesc Pentium 3. Prețul nu este însă atât de mare față de Pentium 3.

**Traian Mitrică - București**

Mi-am făcut upgrade la K6-2 350, Banshee Skywell, nu mă pling de nici un fel, singura chestie care mă obsedează și poate mă luminați voi: ce e cu cursa asta diabolică a producătorilor de videocard-uri anul acesta? Mie totul a început să mi se pară absurd și tembel. Fără nici un fel de îngimfare pe sistemul meu pot să rulez fără nici o problemă cam orice joc din '99 în mod lejer. Sigur o să-mi ziceți: viteză, calitate, efecte...bine dar o să vin și eu să zic un sound card și un video card ultimul răcnet (400\$) aici? În România? Poate la familiile [...] (nr: enumerare de persoane cu bani de la noi...) ! Atunci fără supărare, care este publicul vostru țintă?

**Marius Neacșa**

Cursă asta diabolică se numește progres. Aceesi chestie care ne face astăzi să avem calculator și să nu dormim în peșteri. Asta este, progres. Față de utilizatorii simpli nu este un lucru corect să scoti NV10 la câteva luni după TNT2 când unii au dat 300\$ pe el pentru a vedea acum că este de generație veche sau Voodoo4 la puțin timp după Voodoo 3. Dar aceasta fiind concurența și politica firmelor producătoare nu prea e nimic de făcut sau zis. Mai ales că piața cardurilor grafice nu se reglează față de România și poate nici chiar de America ci în funcție de cum a mers vânzarea sau cererea în zeci de țări. În plus, pe sistemul tău rulează într-adevăr bine unele din jocurile acestui an, dar nu rulează cu viteză sau în 32 de biți. Plus că jocuri ca jocurile anului 2000 vor cere neașteptat de multe resurse. Și să știi că în cazul în care noi nu prezentăm ultimele tehnologii nu înseamnă că ele nu o să mai existe. Ci înseamnă că o să fim mai la coada lumii că după ce că nu le vom avea nici vom fi auzit de ele. (\*)

**Nedelcu Nicusor - 19 ani, Braila**

Am o problemă, vreau să scriu un motor 3D pentru rendering TriCORE 3D plus programul pentru raytracing și animație românească (poate primul?) LightRaySintezis3D (care folosește TriCORE 3D). Multe din subrutine și principii le-am verificat: randare ZBuffer 32 biți, Lambert, Phong, Raytrace, lucrul cu BSpline, extrudare, suprafețe de revoluție, operații boolene pe obiecte etc. Dacă treaba asta are priză la vreun cititor și dorește să mă ajute: 039/622864. Poate știți vreun club al pasionaților de grafică 3D.

**Camil Perian**

Ok, noi am publicat anunțul tau. Club din păcate al pasionaților de grafică 3D nu știm. Dacă însă există așa ceva și dorește a se afla de el îl rugăm să ne scrie pe adresa redacției. Desemenea, dacă aveți imagini demonstrative sau imagini foarte interesante (prelucrări grafice, etc) realizate de voi și doriți să le vedeți în paginile revistei trimiteți-le și le vom publica.

**Alin Tuhut - 17 ani Orăștie**

Știu că prețul revistei ar crește dacă numărul de pagini al revistei s-ar mari dar as propune doar o amărută de pagină în plus care să prezinte o rubrică diferită și anume un articol despre arhitectura internă a jocurilor de calculator. În acest articol ați putea scrie care sunt limbajele de programare care se folosesc pentru crearea jocurilor, cu ajutorul căror programe se creează imaginile ce le vedem prin jocuri și alte chestii din astea. Ce limbaje medii de programare se folosesc la crearea jocurilor moderne? Imaginile se fac cumva în 3D Studio MAX? Ce alte programe se mai folosesc? Mult succes în continuare.

**Alex Bartic**

Obiectele sunt realizate în general cu 3D Studio MAX și Lightwave. Programarea se face cel mai adesea în Visual C++ folosind API-uri ca OpenGL și DirectX-Direct3D. Vom analiza și propunerea ta referitoare la un astfel de articol și cred că vom avea așa ceva în numerele viitoare.

**Valentin Bughisan - Focșani**

Ca introducere, o să vă felicit pentru cum arată revista. Mi-a plăcut foarte mult că ați marit rubrica de news. Pentru Dragoș Inoan as dori un articol ca un fel de ghid mai avansat pentru Quake 2 pentru că din demo-uri am văzut că el și Novack sunt chiar profesioniști. Tot de la el as vrea un articol despre testul de Quake 3. Personal l-am jucat și cea mai proastă impresie mi-a făcut-o rail-ul. Parcă tragi "fis-uri" nu slug-uri. Apoi nu-mi place că au scos chaingun-ul. Alte minus-uri ar mai fi multitudinea de efecte speciale de-a dreptul orbitoare ce nu pot fi dezactivate. Nu am reușit pe cele 2 hărți să fac nici un dublu salt, sper că n-o să-l scoată.

**Dragoș Inoan**

Pentru un ghid de Quake 2 este acum cam târziu, odată ce Quake 3 sau Unreal Tournament stau să apară. Noi am avut însă un astfel de ghid la numărul 4 al revistei PC Gaming, acum mult timp. Senzația de rail s-a pierdut într-adevăr, cu toate acestea nici rail-ul din Q3A nu este prea rau, doar că nu mai este ce a fost la început.

**Dan Morar - Cluj Napoca****Către redacția XTREMPX: Vă iubesc.****Redacția XTREMPX**

Ținând cont că tu ești de sex masculin ca și noi nu este un lucru sanatos dar este în schimb frumos.



**Martiș Eugen - București**

Deși nu-mi place să scriu scrisori fac o excepție pentru ca ceea ce mi s-a întâmplat mie să nu li se întâmple și altora. Prin intermediul revistei dvs am cistigat un cont la Mediasat și problema era că nu aveam modem. M-am deplasat la sediul firmei TAPE de pe Splaiul Unirii, recomandată de un prieten. M-am interesat dacă modemul din ofertă (Rockwell 56k WVoice) este compatibil cu Pentium 200Mhz. Vinzătoarea mi-a spus că este compatibil și l-am luat. Am primit certificat de garanție de 12 luni. M-am dus acasă fericit de achiziția făcută și am încercat în toate felurile posibile să-l instalez însă fără succes deoarece acesta cerea în permanență MMX. M-am deplasat la service-ul firmei unde, Marian Tomescu mi-a spus cu tupeu că dacă modemul este bun voi plăti 5\$ (+ TVA) pentru "defect imaginar". El mi-a recomandat ca pentru a merge modemul să dezactivez com2-ul și mi-a luat banii. Evident că nu asta era soluția sau problema. Firma nu a vrut să mi-l schimbe și nici să-mi dea banii înapoi chiar dacă nicaieri nu era menționat că necesită MMX. La ora actuală voi încerca să-mi recuperez banii prin "Protecția consumatorului".

**Camil Perian**

Vinderea de produse fabricate pe vapor sau în subsoluri de blocuri a devenit o obișnuință la noi și de aici lipsa prospectelor sau produselor de calitate. Evident că service-ul știa de problema iar partea cu dezactivarea com2-ului este una dintre parodiile de care nici noi nu am auzit pînă acum. Bine că nu ti-au spus să scoti modemul din calculator și să vezi dacă merge așa. Sfatul nostru: mai multă atenție, a doua oară. Sfatul pentru cititori: mai citiți o dată cele scrise mai sus!

**Petre Rareș - Constanța**

Salutări Xtreme de la Constanța! Am și eu o întrebare: de ce în Q3 test dă următorul mesaj de eroare: "could not load OpenGL subsystem?" (era montată o placă Voodoo Rush cu drivere din 97). Toate cele bune și succes în continuare.

**Mariu Neacșa**

97' a trecut de mult, ca și valabilitatea driverelor. Instalează minigi-ul 3dfx de pe Cd-ul 1 XPC și există mari șanse să-ți meargă.

**Sergiu Moroșan - București**

Vreau să vă spun că ați riscat mult odată cu transformarea revistei însă se pare că totul a ieșit bine. Ce doream să vă întreb: există vreo diferență între NFS: High Stakes și NFS: Road Challenge? A apărut Jagged Alliance 2?

**Camil Perian**

Din păcate cei ce au prezentat jocul NFS ca fiind High Stakes au "dezinforma" deoarece versiunea americană a jocului se numește High Stakes. Versiunea jocului care a fost publicată în Europa de firma Electronic Arts și distribuită și în România de Best Computers este identică cu cea din America însă se numește Road Challenge, din cauza unor probleme de copyright. Deci jocul pentru noi, cei care trăim aici și nu în partea cealaltă a globului este Road Challenge.

**Adrian Popa - Galați**

Salut. Vă scriu pentru prima oară deși sunt un mai vechi cititor al revistei. Vreau să vă povestesc o întâmplare: NFS3 din cite știu eu nu are interfață pentru Voodoo Banshee iar cînd îmi rula îmi dădea o eroare de tipul "Exception caught.." și niște adrese timpite. Am făcut acum 2 săptămîni rost de NFS 4 care mi-a dat și el o eroare timpita: NFS4.exe is linked to a missing file "kernel32.dll". M-am enervat și am copiat toate dll-urile din NFS4 în NFS3 și mi-a mers NFS3-ul. Posesorilor de Voodoo Banshee le recomand să copieze voodoo2a.dll din NFS4 în NFS3 și jocul va rula bestial de tot. Pînă la urmă mai am o întrebare: din ce motiv nu-mi merge NFS4? Care e diferența între un Voodoo Banshee Creative Labs și unul Apollo?

**Mariu Neacșa**

Este excelent sfatul tau pentru NFS3 dar cei care nu au NFS4 și doresc să ruleze NFS3 pe Voodoo Banshee îl pot lansa fie cu opțiunea "d3d" fie pot instala unul dintre patch-urile de pe cd-urile noastre anterioare. NFS 4 are pe Cd-ul original un director 3DFX unde se găsesc ultimii driveri care trebuiesc instalați. Din cauza lor nu merge. Diferența dintre 2 plăci de același tip este în general placa efectivă, chipset-ul aparținînd în ambele cazuri unui producător 3rd party. Cum Apollo este un Banshee produs pe un vapor undeva între Taiwan și Cuba, nici nu se poate compara cu Creative Labs, o firmă de renume cu vechime în acest domeniu.

**Iancu Barbărasă - Craiova**

V-aș ruga să-mi spuneți dacă NFS:Road Challenge are suport Direct3D pentru Ati Rage că mie nu mi-a mers pe 3D, mi-a mers numai soft. Dacă nu, v-aș ruga să puneți un patch care să rezolve această problemă. Mi-a plăcut demo-ul de la F22 Lightning 3, mai ales pe accelerare 3D. Faine efecte. Au apărut cumva Shogun sau C&C Tiberian Sun? Era vorba că apar luna trecută da eu nu am mai auzit nimic de ele.

**Camil Perian**

NFS:RC merge în Direct 3D iar în aceasta privință merge cu orice placă ce suporta Direct 3D deci și cu ATI. Shogun și C&C Tiberian Sun nu au apărut, data de lansare a acestuia din urmă fiind de ceva timp anunțată ca fiind de 27 august. Dacă vrei însă să citești despre el vezi prezentarea din acest număr.

**Mariu Bucă**

Am o întrebare pentru dumneavoastră: este rentabil și necesar să fac un upgrade de la Pentium 200 MMX la Celeron 350 presupunînd și schimbarea plăcii de bază, de la un Ati 3d Charger 2Mb la un Voodoo 2?

**Mariu Neacșa**

Un upgrade este necesar dacă ai nevoie de el. Cum probabil vrei să rulezi civilizat jocurile este necesar un astfel de upgrade, Celeron la 350 fiind un procesor bun din punct de vedere calitate/preț. Iar un upgrade de la Ati este necesar, chiar dacă nu neapărat la Voodoo 2.

**CITITORII AU DREPTATE****Suciu Daniel - Orăștie**

Mă adresez dumneavoastră imediat după ce am terminat de citit aproape toate articolele din revistă. Azi este prima zi cînd am văzut o la chioscul de presă și am cumpărat primul exemplar (nr2). Meritați toate felicitările pentru aspectul grafic și conținutul articolelor publicate. Din păcate în provincie difuzarea publicațiilor specializate mai lasă de dorit și nu am găsit nr 1 al revistei. De aceea vă rog dacă se poate să mi-l expediați ramburs.

**Redacția**

Știi că întotdeauna am ascultat ce ni se spune și am dat dreptate tuturor și de aceea dorim să confirmăm ca ceea ce spui este perfect adevărat și nu avem nici o obiecție. Meritam toate felicitările. Iar numărul 1 ti l-am expediat desigur cu ramburs.

**Huiu Ionuț Adrian - București**

Vreau să vă felicit pentru revista pe care o faceți, e super, cu siguranță e cea mai tare revistă de pe piață la ora actuală. Nu am avut ocazia să vă scriu pînă acum dar iată o fac acum. Am citit revista de vreo 3 ori și simt de acord cu voi, jocurile trebuiesc prezentate pe 2, 3 pagini. Star Wars Racer nu mi sa pară un joc reușit iar despre Adobe Photoshop 5.5 cred că o să mi-l cumpăr, ca să spun, m-ați coavias. Pe data viitoare.

**Redacția**

Cititorii au mereu dreptate, acesta este motto-ul nostru și de aceea nici nu putem să spunem altceva dacă tu zici că revista este cea mai bună de pe piața la ora actuală, sau că jocurile, cum am și făcut de altfel la marea lor majoritate este mai bine să fie prezentate pe 2 pagini decît pe una. O singură cerere avem, scrie-ne mai des pentru a avea mai des dreptate.

**...DAR NU ÎNTOTDEAUNA****Traian Mitrică - București**

Am așteptat al doilea număr Xtrem de curios dacă se va produce acea schimbare în bine pe care eu unul mi-o închipuiam mai Xtremă. Este loc și de mai bine, ok? Cîm cum văd eu chestiunea: nu neapărat mai multe pagini de jocuri dar ceva mai multă ordine în prima parte a revistei unde totul mi se pare cîm amalgamat, nici n-aș putea să mă exprim mă explic prea bine dar aste ceva de genul: după primele 25-30 de pagini simt nevoia să iau o pauză și să mai citesc o dată.

**Redacția**

Spre deosebire de majoritatea revistelor de la noi am preferat să mergem pe alt model de prezentare al revistei. La noi rubrica de știri nu este o pagină împărțită în 3 coloane pe care este prezentat totul ca în ziare sub forma unei enumerări de produse și numere de telefon sau paginile revistei nu arată ca lucrarea de diplomă făcută în Office. Iar în ultima instanță poți să privești altfel. Dacă citești totul de 2 ori, ai practic 152 de pagini la prețul de 24.000 ceea ce credem noi că nimeni nu mai ofera. Și asta plus un CD (\*)

(\*) Cititorii noștri au întotdeauna dreptate. Dacă din întâmplare răspunsul la o scrisoare nu denotă acest lucru înseamnă că redactorul care a răspuns era sub influența alcoolului și va fi aspru sancționat pentru conversație în stare de ebrietate.



# Bryce 4

PRODUCATOR: Metacreations

DISTRIBUITOR: Flamingo Computers

Cristi Radu

**M**etacreations a avut întotdeauna software grafic de calitate. Kai Power Tools a apărut aproape în același timp cu Photoshop-ul de la Adobe, ajungând în acest moment la versiunea a 5-a. Add-on-urile pentru Photoshop dar și programele de sine statătoare ca Power Goo, Bryce, Painter au avut întotdeauna două trăsături caracteristice: calitatea și aspectul grafic. Fiecare interfață de la Metacreations este deosebită din punct de vedere grafic, iar Bryce 4 nu face excepție de la această regulă.

Cine mai ține minte Vista Pro-ul de pe 386 și 486? Cred că a fost printre primele programe din epoca de glorie a DOS-ului care avea o interfață grafică pe care o controlam cu mouse-ul și primul program care a avut nevoie de coprocessor ca să ruleze. Însă peisajele de sinteză create de acesta erau superbe și adesea mă întreceam cu prietenii mei la realizarea celui mai arătos. Astfel încât deseori lăsam calculatorul deschis noaptea pentru a realiza render-ul imaginilor sau animațiilor. Bryce 4 face parte din aceeași categorie de programe, cea a programelor care creează imagini de sinteză, în particular peisaje. Diferența este de câțiva ani buni ceea ce în lumea calculatoarelor înseamnă enorm.

Dreapta: O poză superbă realizată desigur cu Bryce 4



Stînga: Realizarea acestui peisaj este foarte simplă datorită numeroaselor facilități și interfeței complexe existente în Bryce 4.

Interfața poate fi mai greu de utilizat la început, datorită faptului că este neobișnuită însă după puțin timp sistemul de lucru devine evident, în fond fiind vorba tot de Windows.

Modul de editare al parametrilor caracteristici obiectelor se face destul de simplu prin simpla apăsare cu mouse-ul pe litera A (de la Attributes) a selecției obiectului vizat.

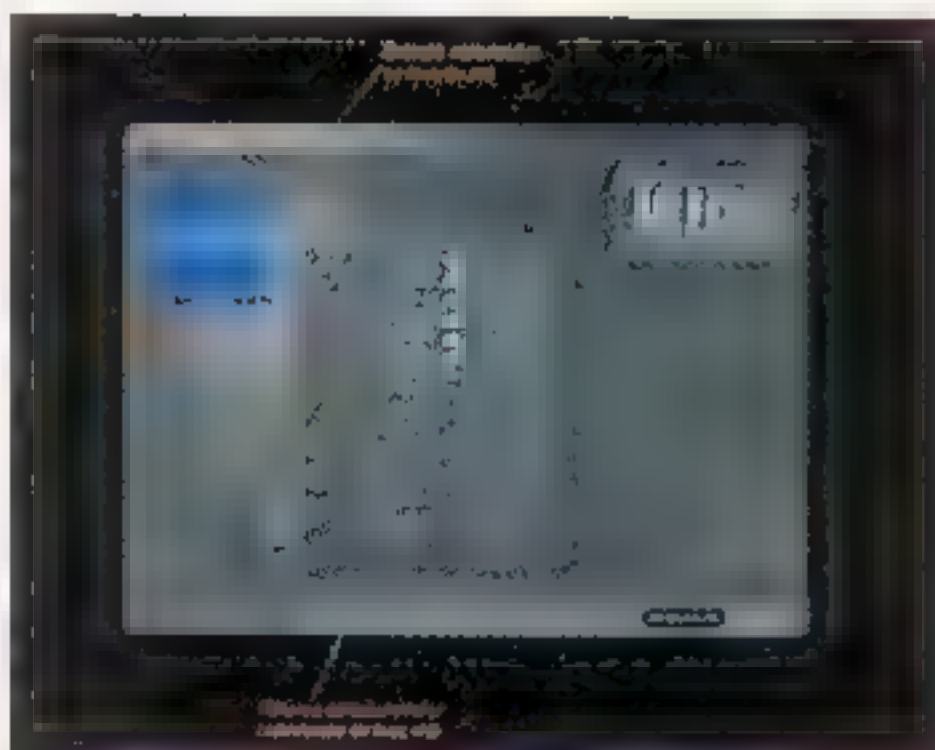
Totuși poziționarea nu poate fi făcută la fel de precis ca în programele specializate de genul AutoCAD sau 3D Studio Max lucru care s-ar putea să deranjeze pe cei care sunt obișnuiți cu aceste programe.

Ca în orice program 3D, selectarea unui obiect nu este un lucru ușor. În momentul în care pe ecran există un număr mare de

obiecte distingerea unuia sau altuia devine foarte dificilă chiar imposibil de făcut. Pe lângă culorile distincte care definesc tipurile de obiecte (munți, apă, nori) acestea pot fi selectate pe rând dintr-un meniu pop-up ascuns în partea de jos a ecranului. Selectarea se face pe rând prin trecerea succesivă de la un obiect la altul sau prin intermediul numerelor.

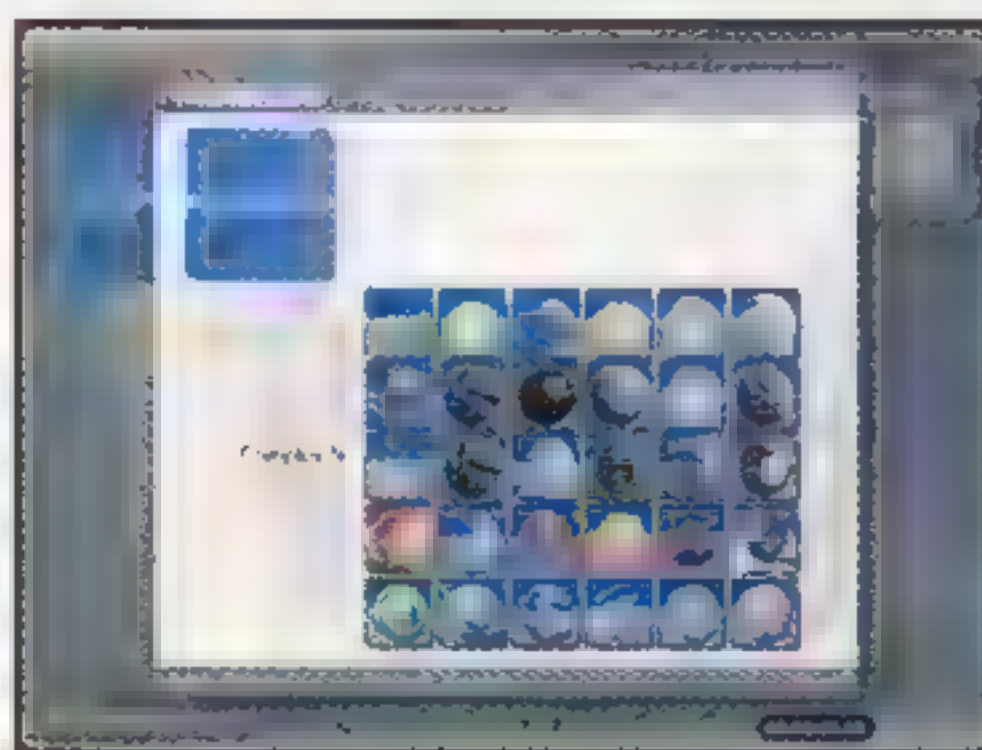
O unealtă deosebit de utilă în Bryce 4 este spray-render-ul. Deoarece crearea imaginii finale poate consuma foarte mult timp (cu toate că este un proces multi-tasking care se poate lăsa să lucreze în spatele altor programe) se poate folosi spray-render-ul pentru a "descoperi" o zonă restrânsă dar care poate fi importantă pentru aspectul final.

Modulul de creație al munților este foarte avansat ca de obicei în cazul Bryce. Generarea acestora are la bază teoria fractalilor ceea ce înseamnă că se poate mări foarte mult o anumită zonă calitatea rămânând aceeași. Fractalii nu sunt însă întotdeauna soluția cea mai realistă astfel încât există implementate suficiente opțiuni pentru modificarea interactivă a peisajului. Există chiar și filtrele cunoscute din Kai Power Tools 3 care pot face mai mult decât o



Editorul de materiale

**E**ditorul de materiale este prevăzut cu toate opțiunile obișnuite la un program de render 3D. Se pot crea materiale noi prin simpla adăugare a pînă la trei texturi (imagini de suprafețe) și a modificării parametrilor care controlează aspectul acestora:



Selecția materialelor

transparentă, strălucire, reflecție, refracție și multe altele. Materialele astfel create pot avea și volum în cazul în care avem de-a face cu nori sau sisteme de particule (praf, ploaie). Bryce 4 include în mod standard o bibliotecă de materiale structurată



Editarea avansată a texturilor

pe tipuri, suficient de mare și diversă pentru a satisface cerințele imediate. Dacă aspectul texturilor nu este cel dorit se poate utiliza editorul avansat al texturilor care dispune și de filtrele Kai Power Tools 3 inclus în mod standard în Bryce 4.



**Plug-in-urile care pot fi adăugate programului sunt numeroase. Printre cele mai folosite sunt acelea de vegetație, care permit împădurirea munților sau coborîrea la nivelul solului printre firele de iarbă. Iar dacă toate acestea sunt prea complicate MetaCreations menține o comunitate foarte activă care poate fi contactată oricând pe Internet pentru schimburile de idei și, de ce nu, la urma-urmei de artă.**

guma de șters electronică. Interesanta este opțiunea de importare a unor fișiere de imagini a căror adâncime de culoare, mai bine zis culorile care formează imaginea, sunt interpretate ca informație de înălțime. Bryce 4 este complet integrat Internet și prin intermediul opțiunilor din meniuri se pot face legături la US Geological Survey sau ViewPoint DataLabs care au imagini precise ale topografiei oricărei zone de pe globul pământesc. Și dacă globul pământesc nu este de ajuns se poate încerca oricând la NASA sau în colecția proprie pentru imagini mai puțin obișnuite.

Editorul de materiale este foarte avansat. Posibilitățile de combinare a pînă la trei imagini pentru a crea textura finală amintesc de un procedeu foarte folosit de programatori la jocuri și în orice alte programe de sinteză a imaginii 3D. Astfel pe lînga imaginea de baza propriu-zisă celelalte două pot fi de iluminare sau de rugozitate a suprafeței (bump-mapping). Calitatea texturii rezultate în final este definitivată de opțiunile de transparență, iluminare, strălucire și încă multe altele.

În versiunile precedente Sky Lab-ul nu era așa de avansat, și nu trebuie uitat că este o unealtă indispensabilă pentru a crea imagini cît mai realiste. Acum se pot modifica nu numai dimensiunile soarelui și a lunii înșă în cazul lunii aceasta poate avea și o suprafață și chiar faze. Opțiunile de reprezentare a norilor sunt suficient de variate, iar în cazul animațiilor aceștia se pot mișca foarte realist.

Bryce 4 include și un modul de animație prin care pot fi făcute călătorii virtuale prin peisajul astfel creat. Motion Lab este numele modulului care se ocupa cu controlul poziționării camerei de luat vederi și a caracteristicilor de mișcare a acesteia. În rest, succes la generat peisaje cu acest excelent program.

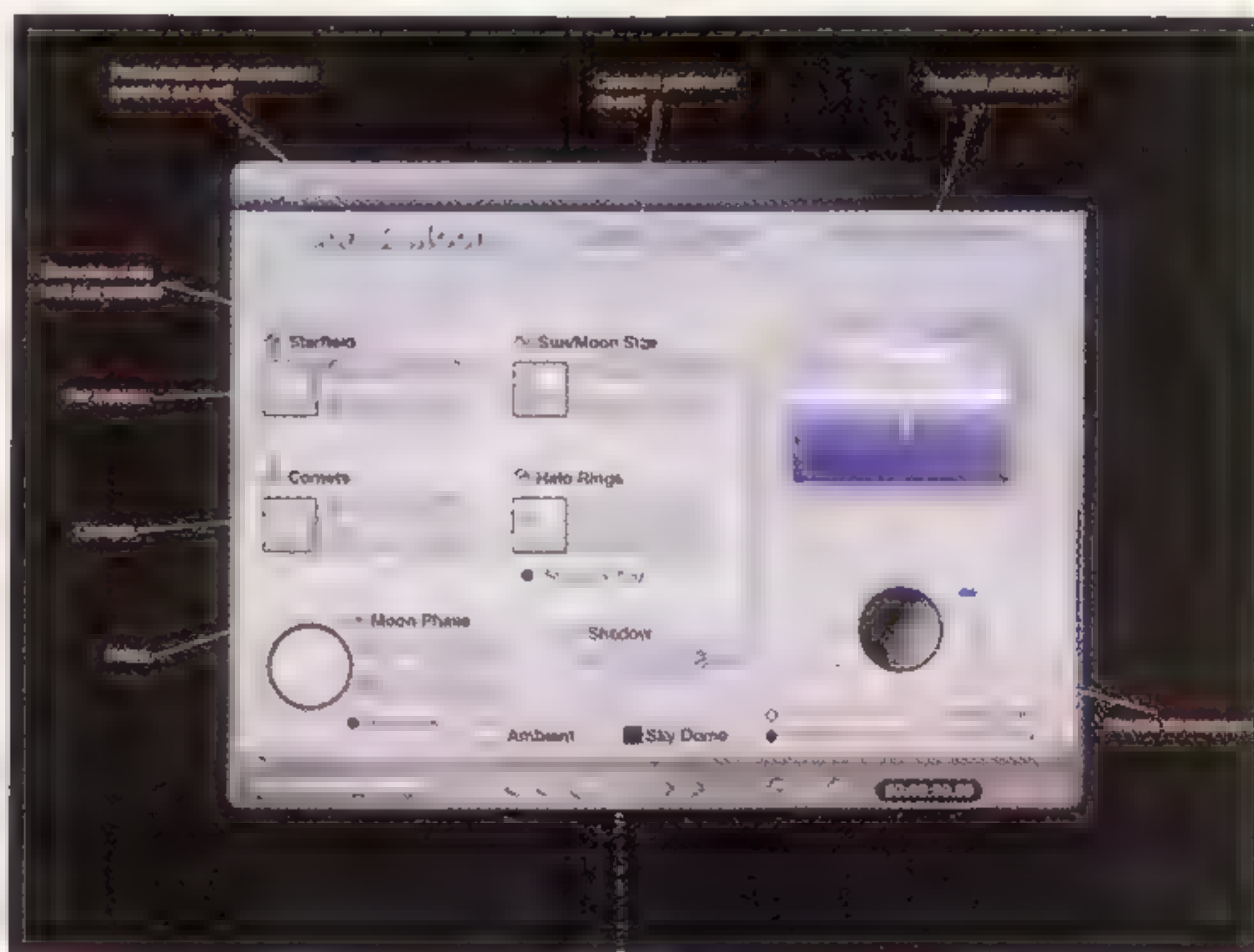
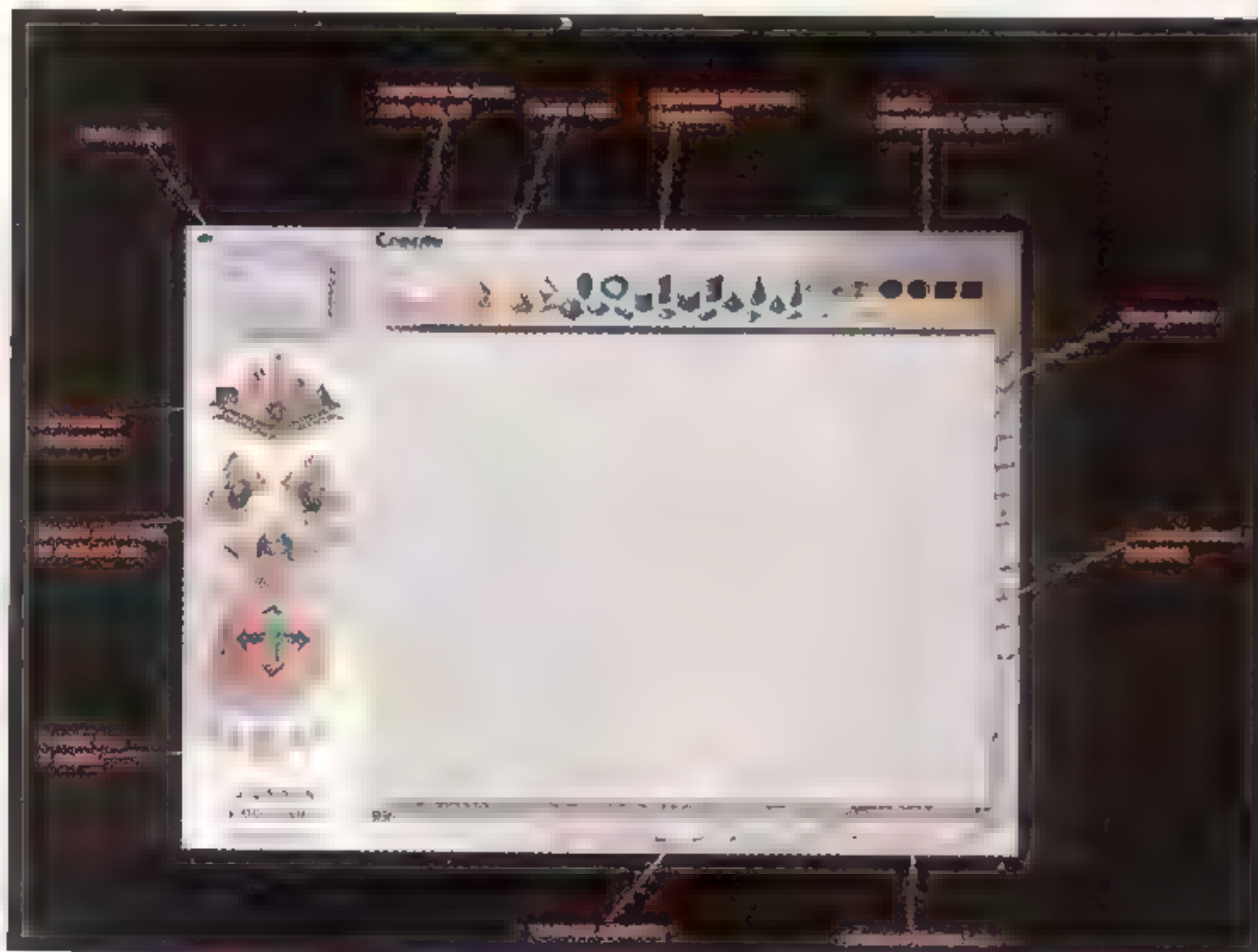
## Interfața de editare a terenului

Prin intermediul interfeței de editare a terenului se pot modifica practic toate caracteristicile solului. În mod standard în momentul în care din fereastra principală se crează obiectul teren acesta are trăsături standard. În momentul în care este editat însă se poate mari o anumită porțiune sau se poate schimba complet modul de generare. Deoarece caracteristicile de înălțime sunt controlate practic de niște ecuații matematice care au la bază teoria fractalilor, simpla modificare a unor parametrii sau alegerea unui alt model de fractal duce la schimbarea aspectului întregului peisaj. Toate acestea se fac interactiv cu mouse-ul modificările matematice neinteresînd utilizatorul. Dacă fractalii nu sunt

satisfacatori atunci se pot importa imagini ale caror intensități de culoare pot fi interpretate ca informație a elevației. În acest fel dacă dispunem de hărți sau imagini luate din satelit terenul va arata ca în realitate respectînd proporțiile, la o anumită scară desigur. Interesant pentru programatori (de jocuri de ce nu) este opțiunea care permite exportul terenului în formate recunoscute ca DXF care poate fi ușor inclus apoi într-un program propriu.



Peisaj montan - important de remarcat pentru facilitățile programului sunt reflexia în apa a copacilor aflați pe marginea lacului și strălucirea soarelui care deasemenea se reflectă în apa.

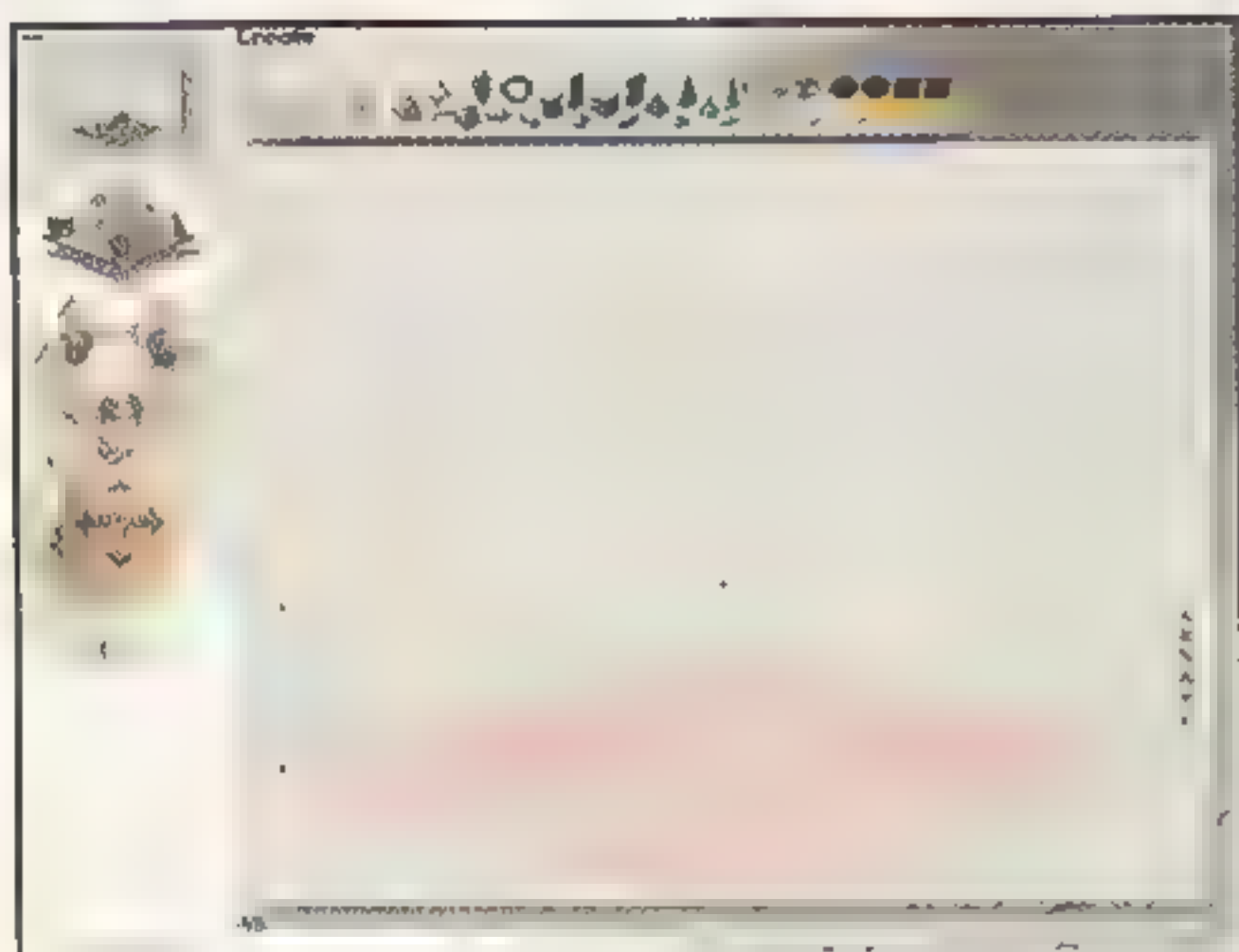


Explicarea pe scurt a interfeței de utilizare a programului și a celei de utilizare a Skylab-ului

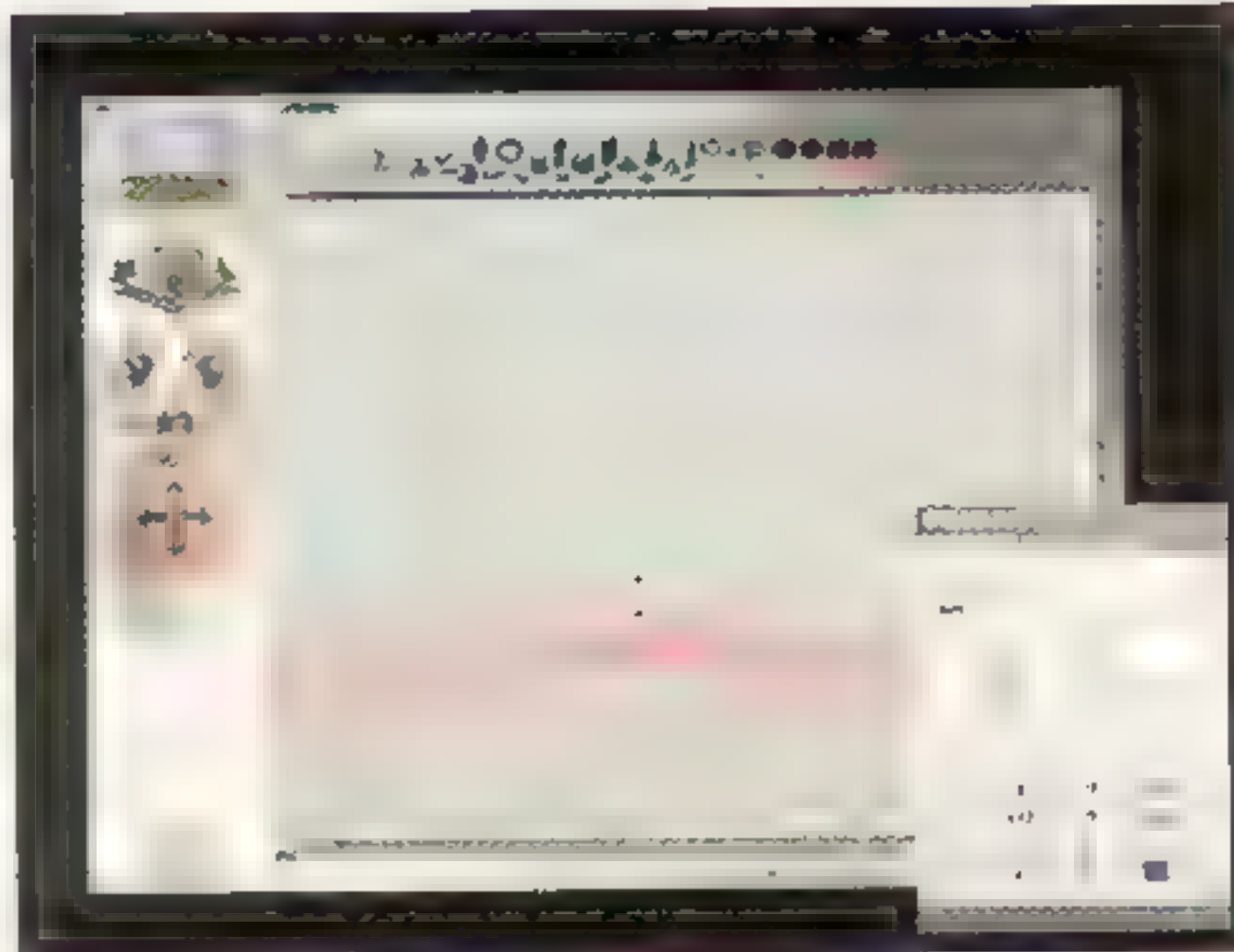


# GNID BRYCE 4

## Carraibean Clear sau Classic Bryce Sunset



1. Selectați cu mouse-ul din toolbar-ul cu obiecte primare planul de bază, apa și munții. Doar printr-o simplă apăsare pe aceste icon-uri și ar trebui să vedeți imaginea de mai sus.



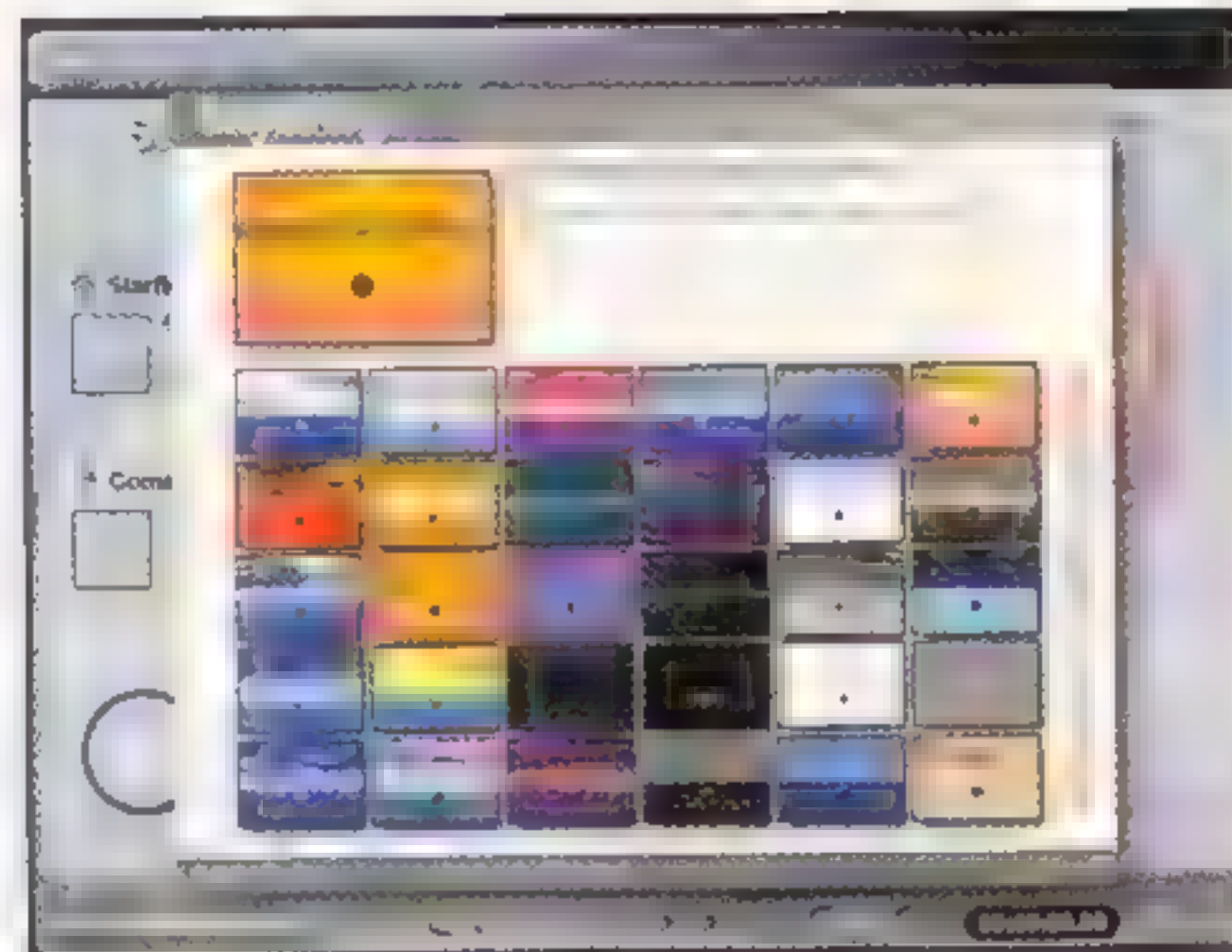
2. Apăsând pe butonul cu litera "A" din selecția obiectului munte putem modifica attributele acestuia. Măriți dimensiunile acestuia punând 200 pe direcția X și Y.



3. Selecția texturii pentru obiectul munte se face apăsând pe butonul "M" din selecția obiectului munte. Alegeți "Mossy Rock" și printr-un spray-rendering ar trebui să vedeți imaginea de mai sus.



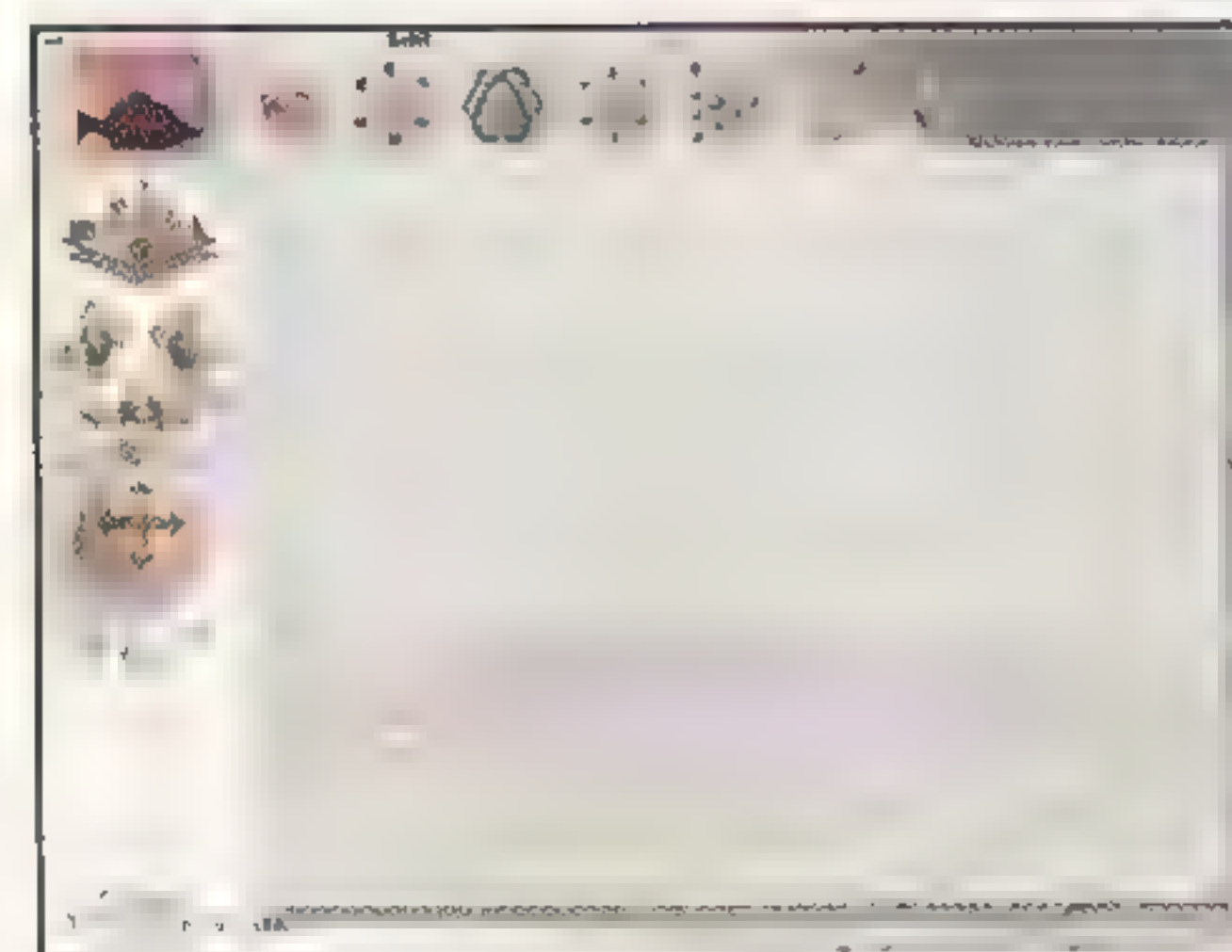
4. Selectați obiectul apă. Prin simpla apăsare pe butonul "M" din selecție puteți alege textura apei. Alegeți "Waves of Reflection"



5. Selectați meniul Sky&Fog din partea de sus a ecranului de lucru apoi apăsați pe iconul care reprezintă un nor. În Sky Lab selectați apoi "Classic Bryce Sunset" pentru tipul cerului.



6. Planul mov este întinderea mării. Interesant de văzut spray-renderul la lucru în colțul din stânga-jos.



7. Din toolbar-ul de obiecte Bryce selectați icon-ul cu nori. Printr-o simplă apăsare este adăugat un plafon de nori.



8. Selectând butonul de render din partea din stânga a ecranului de lucru Bryce realizați imaginea de sinteză finală. După câteva minute ar trebui să vedeți imaginea de mai sus.



9. Aceiași imagine de sinteză după ce în SkyLab am selectat "Carraibean Clear" la tipul cerului și am adăugat 3 obiecte simple din toolbar.



# La lucru cu ... Gabi Mitran

Claxon

Remus Gradin

**D**upă cum ați observat deja din titlu, am introdus în paginile dedicate muzicii o rubrică nouă ce își propune a aduce o nuanță științifică asupra fenomenului muzical, în special pe partea de compunere și realizare.

Am ales pentru început un specialist - Gabi Mitran, prezent pe copertile multor albume drept colaborator și inginer de sunet, din STUDIO CLAXON - studio care a fost și va fi o rampă de lansare pentru multe formații, unele deja consacrate, altele în ascensune.

**R.G.:** Trupele care vin aici au partea instrumentală lucrată sau a fost realizată în acest studio?

**G.M.:** În general s-a mers pe o simbioză: negativele cu care au venit au fost prelucrate aici din punctul de vedere al calitatii (cazul negativelor înregistrate pe casete). Au fost și cazuri când formațiile aveau deja lucrate negativele; acum mulți - și asta e de fapt un lucru îmbucurător - vin cu negativele lucrate pe computer. Ideile sunt puse direct pe note, sunt făcute negativele în soft-uri mai mult sau mai puțin evolute. Important este că încearcă și de multe ori reușesc; în plus există aspectul acesta că mai greu e să transmiți o idee cuiva decât să o ai în cap și să încerci singur să o materializezi. Dacă în final negativul corespunde calitativ, aici îl mai aranjăm un pic ca frecvență (să aibă bassul la un nivel corespunzător) sau eventual un mixaj de n-vele între instrumente pentru că de cele mai multe ori ei lucrează pe boxe care nu redau prea fidel frecvențele joase și ne trezim în studio unde redarea este liniară cu un bass ce acoperă tot. Sunt însă și trupe cu care lucrăm de la zero: negativul în funcție de ideile lor și facem tot negativ - pozitiv.

**R.G.:** Ați încercat o samplare a instrumentelor în studio?

**G.M.:** Da, urmărind și aspectul calității, în loc să mai folosesc chitara live, am luat chitara la un moment dat când am avut timp, am înregistrat niște acorduri cât mai curate cu putință. După aceea am samplat, am salvat în computer cu un efect atașat (ecou, cor, distors) și atunci chitara a sunat mult mai curat decât live. Însă sunt situații în care folosind un sampler, în speță computerul care poate fi folosit ca sampler, nu poți reda anumite traieri sau să dai balans piesei. În mod asemănător am procedat cu viori, cvintet chiar, cu violoncel, violă.

**R.G.:** Avantajele computerului se regăsesc în sound-ul oferit sau la nivelul utilizării?

**G.M.:** În primul rând, față de un sintetizator, un avantaj al computerului ar fi display-ul. Am văzut la târgurile de muzică din București clape foarte performante, de ultimă generație cu display-uri foarte elaborate, color unele dintre ele, totuși nu reușesc să aibă cantitatea

de informație pe care o oferă computerul pe monitor. În concluzie cu clapa se lucrează foarte stufos în producerea unui negativ. Cu computerul în schimb, poți verifica toate stările de track-uri dintr-o privire pe display.

**R.G.:** Clapa aceasta poate fi folosită ca keyboard la calculator într-un program MIDI sequencer?

**G.M.:** Pot să o interfățez MIDI și să folosesc placa de sunet a computerului ca generator de instrumente. Însă folosesc clapa în acest mod doar la realizarea negativelor pe computer; mă ajută foarte mult pentru că este destul de incomod să lucrezi cu mouse-ul, să pui notele pe o claviatură virtuală. Lucrul cu mouse-ul este facil pentru cei care nu cunosc note, care nu știu abc-ul pianistic, pentru că ei tatonează - lucrează prin încercări.

**R.G.:** În cazul în care la o interpretare live, notele au fost introduse la un pas inegal (timpi necorespunzători), există o funcție specifică de corectare?

**G.M.:** Dacă lucrezi cu sequencer-ul clapei, ea poate să facă acest lucru prin operația de cuantizare a notelor. Cuantizarea poate fi realizată la doime, optime etc. și automat așază toate notele pe un anumit timp. La fel de bine și computerul are aceeași funcție.

Clapa mă mai ajută și în studio la mixaj pentru că înregistram semnalul analogic prin conversie într-un multitrack ROLAND VS 880.

**R.G.:** Ce este acest multitrack ROLAND și cam la ce folosește?

**G.M.:** Roland VS 880 este destul de bine cunoscut în lumea celor care se ocupa de muzică, este foarte facil, un aparat de dimensiuni destul de mici. El conține 8 track-uri, dintre care 4 se pot înregistra sincron, după care pot fi playate pînă la 8 track-uri. De exemplu dacă avem în studio un grup de 8 instrumentiști pot să trag 4 track-uri (adică sunt înregistrați simultan un grup de 4), după care îi introduc pe ceilalți 4 pe alte 4 track-uri.

**R.G.:** Deci la acest multitrack avem disponibile numai 8 track-uri?

**G.M.:** Nu. Mai mult, el are o matrice de 8 linii - 8 coloane ceea ce duce pînă la 64 de track-uri virtuale dintre care repet numai 8 sunt playabile. Deci pot să selectez 8, am posibilitatea să le premixez și să mă întind pînă la 64. Rareori se depășesc 12, 14, sau 16 track-uri audio.

Ce mai are multitrack-ul sau digital workstation după cum scrie pe el: permite stocarea multor informații legate de starea track-urilor la un anumit moment, exact cum se întâmplă la sequencer-urile de pe computer, cam așa are el unele semnale interne (soft-ul lui e prevăzută cu acestea) care memorează stările track-urilor la un moment dat. El poate memora o stare a unui equalizer în 3 benzi (corecția de joase = equalizer



parametric, la fel cea de medii și cea de înalte).

**R.G.:** Care ar mai fi restul aparaturii folosite în editarea muzicală, prezente aici în studio?

**G.M.:** Ar mai fi un mixer mare - FOSTEX 820 cu 20 de track-uri, corecții parametrice în bass și în medii, corecție fixă în domeniul frecvențelor înalte. Mai avem monitoarele de unde auzim tot ceea ce procesăm, o stație de amplificare pentru monitoare (boxe) iar dincolo în camera izolată fonic avem un splitter pentru caști, microfoane AKG c1000.

**R.G.:** Ce calculator folosiți în studio?

**G.M.:** Computerul este un Pentium la 200Mhz, 32MB RAM, HDD 3.5, unitate ZIP, placă de sunet AWE 64 Gold, CD recorder.

**R.G.:** Având în vedere că mulți au acasă un calculator și vor să lucreze piese muzicale, ce le recomandați?

**G.M.:** Legat de producerea pieselor la nivel de amatori, chiar și cu o placă YAMAHA OPL3 se poate face muzică cu condiția să stăpînească foarte bine soft-ul respectiv. Aici există mai multe categorii. Unii lucrează cu softuri care procesează direct WAV-uri (sampling-uri) cu softuri mai puțin performante care pot procesa sampling-uri în 8 biți (calitatea este inferioară). Astfel cu o placă mai puțin performantă, operatorul își poate face propriile negative, chiar și pozitive folosind microfonul de la placa de sunet.

**R.G.:** Dacă cineva are o placă de sunet mai bună, poate realiza și o muzică pe măsură?

**G.M.:** Și da și nu. Aici este deja vorba de un tandem: placa de sunet și soft. De exemplu sunt mulți care au o placă performantă și continuă să lucreze cu soft-uri care prelucrează WAV-uri pe 8 biți, pentru că au pornit de mai demult cu acest program, îl stăpînesc, li se pare facil, iar când dau peste un program cu adevărat profesional și cu care pot ajunge la niște performanțe mult mai mari clachează.

**R.G.:** Ne puteți spune cam cu ce softuri lucrează trupele?

**G.M.:** Mulți lucrează cu IT datorită facilității cu care se operează. Iei niște WAV-uri, le aranjezi, le mai modifichi însă calitatea lasă mult de dorit cu toate că pe versiunile noi de WINAMP sună mult mai bine negativele lucrate în IT. Ca softuri performante aș enumera la sequencere CUBASE - un soft care a pătruns cu greu în lumea PC-urilor. El a fost inițial implementat pe ATARI și într-o perioadă era programul care monopoliza toate studiourile muzicale din lume. Odata cu dezvoltarea PC-urilor, CUBASE a fost adaptat și pentru ele. Practic cei care s-au ocupat de muzică îl folosesc și acum și îl consideră programul cel mai bun deși după părerea multora există programe mult mai bune cum ar fi CAKEWALK. Sunt versiuni noi de CAKEWALK începînd de la 6.0 care au foarte multe noutăți: lucru mult mai rapid plus alte aspecte care măresc versatilitatea programului. CAKEWALK poate lucra și cu WAV-uri și cu semnale QMIDI, iar cu o placă de sunet adecvată poți să transferi în placa de sunet anumite WAV-uri, poți să le definești ca instrumente iar CAKEWALK-ul știe să le folosească la fel ca orice alt instrument MIDI.

**R.G.:** Deci în concluzie pentru a face o melodie bună pe calculator nu e nevoie de o placă de sunet foarte scumpă.

**G.M.:** Da. Omul își poate lucra foarte bine acasă pe o placă de sunet obișnuită melodiile și ajunge în studio pe o placă performantă unde constată cu o plăcută surpriză că sună mult mai bine ceea ce a lucrat.

În final ca idee, așa, ca ABC, ce trebuie să urmărească un băiat care vrea să se apuce de realizarea unui negativ: în primul rînd secția ritmică, urmată de bass, după care instrumentele adiționale pentru armonie, voci după care de probă poate chiar să verifice cum sună și cu pozitivul. Mult succes.



# Paint Shop Pro 6

JASC

JASC

Adrian Dorobăț



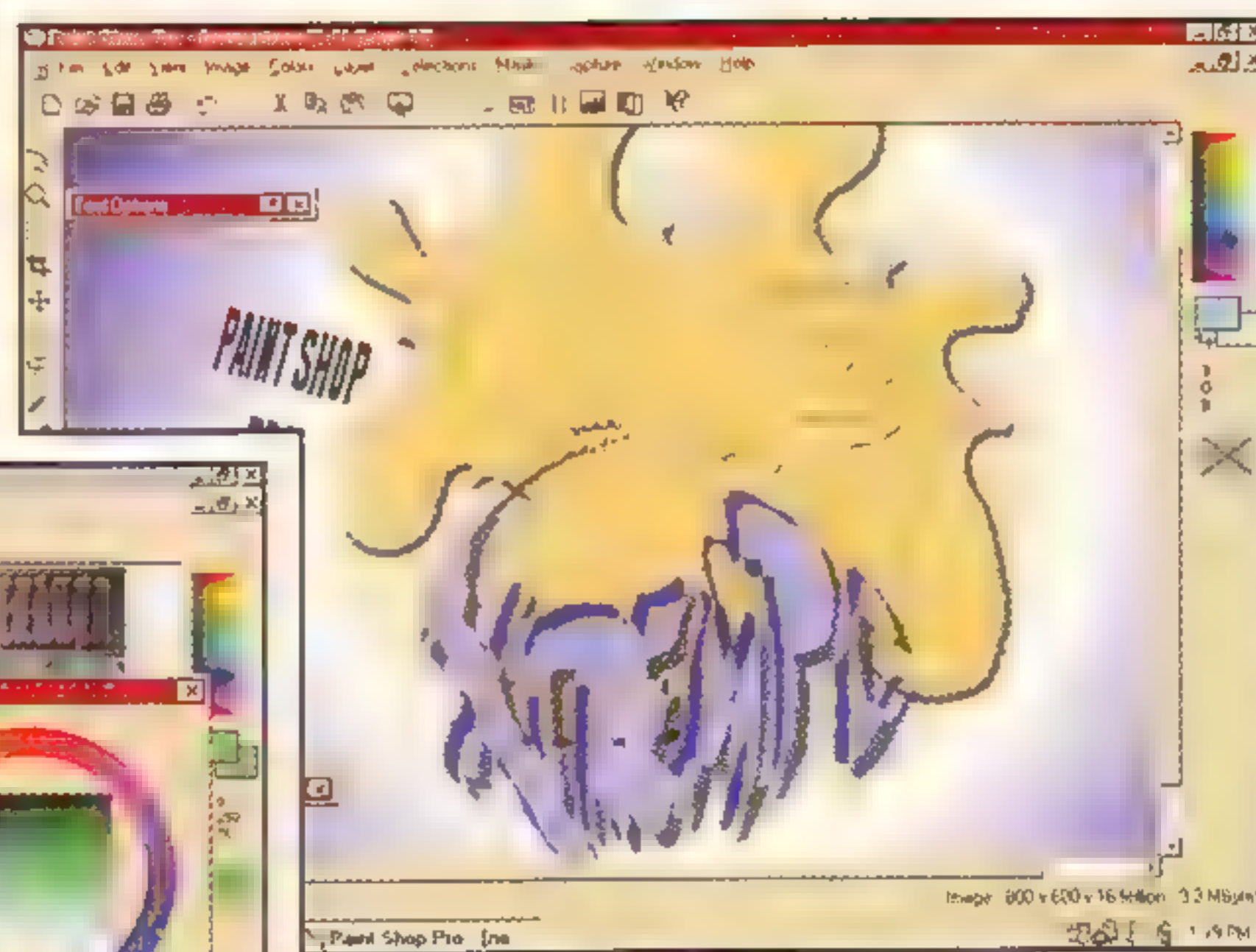
**"mai nou programul are integrat un cuplu de instrumente pentru grafică vectorială. Grafica vectorială implică aproximarea formelor prin funcții matematice și de aceea imaginile obținute prin această tehnică pot fi mărite fără pierdere de calitate"**

**P**aint Shop Pro cu extensia sa Animation Shop s-a dovedit de ceva vreme un concurent serios pe piața programelor de grafică și a reușit chiar să se apropie de performanțele Photoshop-ului, dar la un preț mult mai atractiv. Iată ca acum produsul celor de la JASC Software a ajuns la versiunea 6.0 (respectiv 2.0 pentru Animation Shop) și aduce o mulțime de îmbunătățiri. Deși încă în beta testing, programul s-a dovedit a fi extrem de stabil și fiabil, toate facilitățile funcționând impecabil.

## Desen vectorial

Primul semn de progres pentru Paint Shop Pro 6 apare în domeniul tools: mai nou progra-

**Dreapta: chiar dacă nu se ridică la un nivel fantastic, tool-urile disponibile în PSP6 îți permit realizarea unor imagini destul de "dubioase".**



**Stînga: Paleta de culori, deși cu un aspect destul de ciudat, îți permite ca în orice program alegerea și aplicarea oricărei culori dorite.**

mul are integrat un cuplu de instrumente pentru grafică vectorială. Grafica vectorială implică aproximarea formelor prin funcții matematice și de aceea imaginile obținute prin această tehnică pot fi marite fără pierdere de calitate. În general există tendința ca programele de desen vectorial să fie separate de cele freehand, dar programele de grafică mai noi cuprind ambele variante și iată ca această opțiune apare și în PSP6. Modul de desen vectorial conține două instrumente: Draw tool și Preset Shapes. Draw tool poate fi folosită pentru a desena fie linii drepte, fie în modul freehand iar Preset Shapes desenează cercuri / elipse și patrate / dreptunghiuri. Pentru acestea se poate controla modul de îmbinare a segmentelor și stilul de umplere: contur, fill interior sau ambele. Orice construcție vectorială poate fi apoi modificată în modul Node Editing. Toate operațiile de desen vectorial se fac într-un layer special în care se poate crea de acum chiar și textul. Acesta a primit o fereastră specială de editare în care se poate specifica modul în care va fi creat: vector,



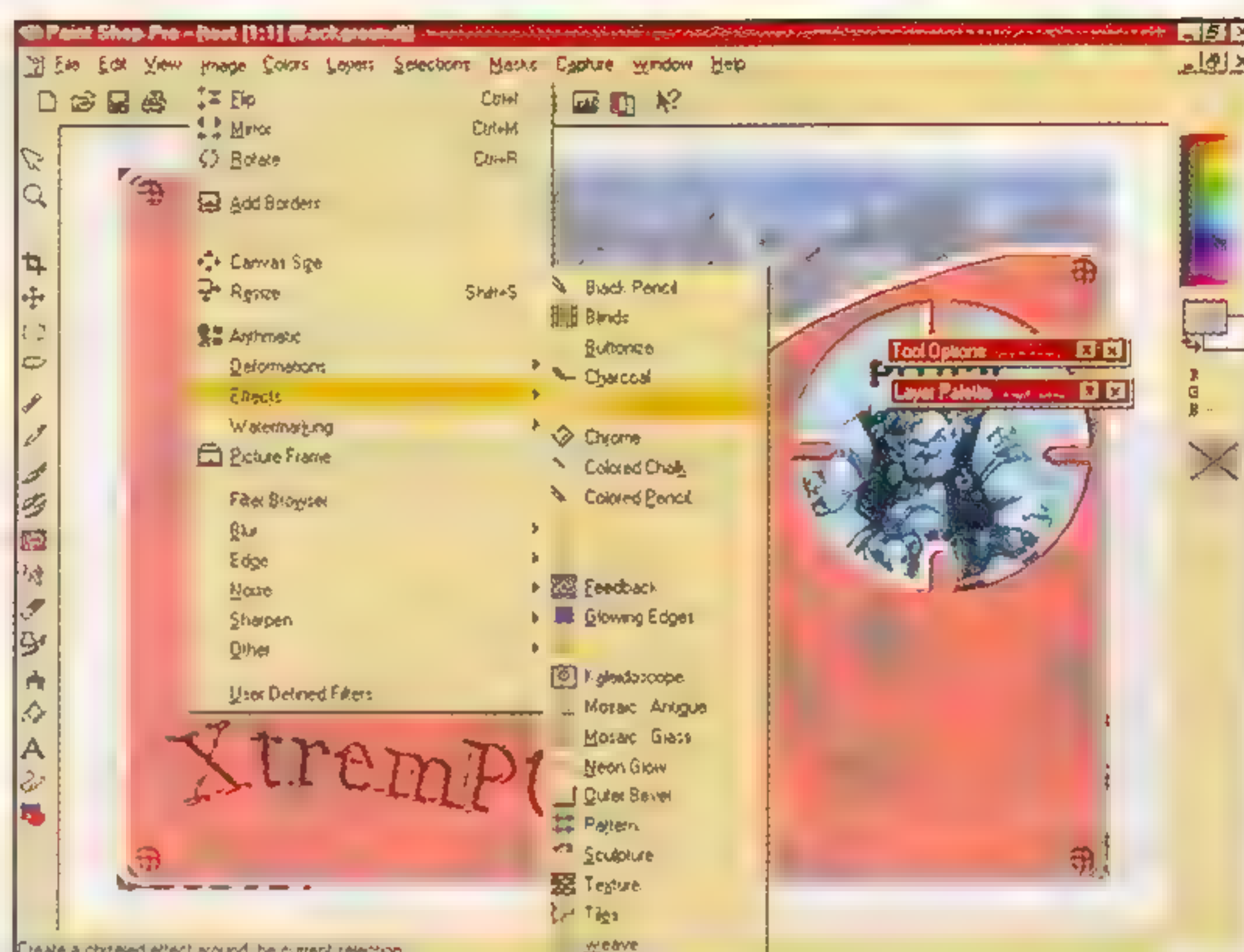
floater sau selecție. Ca și Photoshop-ul Paint Shop Pro acceptă acum text scris cu diverse culori, fonturi, stiluri sau marimi de caractere. În plus, textul poate fi plasat pe un pistă vectorială care poate fi o linie sau o curbă Bezier și va lua forma acesteia. Pistă poate fi modificată ulterior și textul se va adapta schimbării.

### Opțiuni și facilități

Biblioteca de efecte și deformări a crescut simțitor, doritorii de efecte speciale având acum la dispoziție peste 25 de noi modalități de transformare a imaginii. Dintre acestea merită amintite Bevel, Sculpture, Texture și Tiles la efecte și deformările CurlyQ's, Ripple și Rotating Mirror. Sculpture este similar Bas Relief-ului din Photoshop, dar dă rezultate mai bune pe imaginile color iar Texture și Tiles corespund la Texture și Mosaic Tiles. În general efectele sunt cam aceleași cu cele din Photoshop dar pot fi configurate în detaliu.

Paint Shop Pro utilizează layere încă de la versiunea 5.0, iar opțiunile legate de acestea au fost acum simplificate. Acum ele se pot manevra mai ușor din noua fereastră de gestiune și se pot adăuga layere de ajustare cu ajutorul cărora pot fi modificate simplu și eficient strălucirea, tonalitatea, și multe alte caracteristici ale imaginii. Pentru obținerea unor efecte interesante, pe layerele de ajustare se pot aplica gradienti multicolori, introduși și ei în această versiune. Mai există și posibilitatea aplicării unui layer-ramă pe imagine cu opțiunea Image Frame, ceea ce

**Paint Shop Pro 6 are o multitudine de efecte, unele dintre ele nefiind obținute la alte programe chiar ca Photoshop decât prin diferite plug-in-uri care de multe ori costă o groază de bani.**



conferă imaginii un aspect de tablou.

### Control și interfață

Interfața cu utilizatorul a fost mult îmbunătățită, fiind introduse slidere ca alternativă a controlului numeric al inputului. Dar aspectul care produce cea mai plăcută impresie este că paletele de opțiuni cel mai intens folosite, Tools Options și Layer Palette au fost setate în mod implicit să se închidă atunci când nu sunt utilizate. Este însă de ajuns să treci cu mouse-ul pe deasupra lor și acestea se vor deschide din nou pentru perioada în care sunt folosite. Se obține astfel un spațiu de lucru mult mai degajat, spre deosebire de alte programe, chiar și de Photoshop, unde ferestrele ajung să ocupe o treime din spațiul vizibil dacă nu stai să le așezi sau să le închizi la fiecare minut ce trece. Utilizatorul ben-

eficiază și de undo și redo multiplu al căror număr de nivele depinde doar de cantitatea de memorie alocată.

### Animation Shop

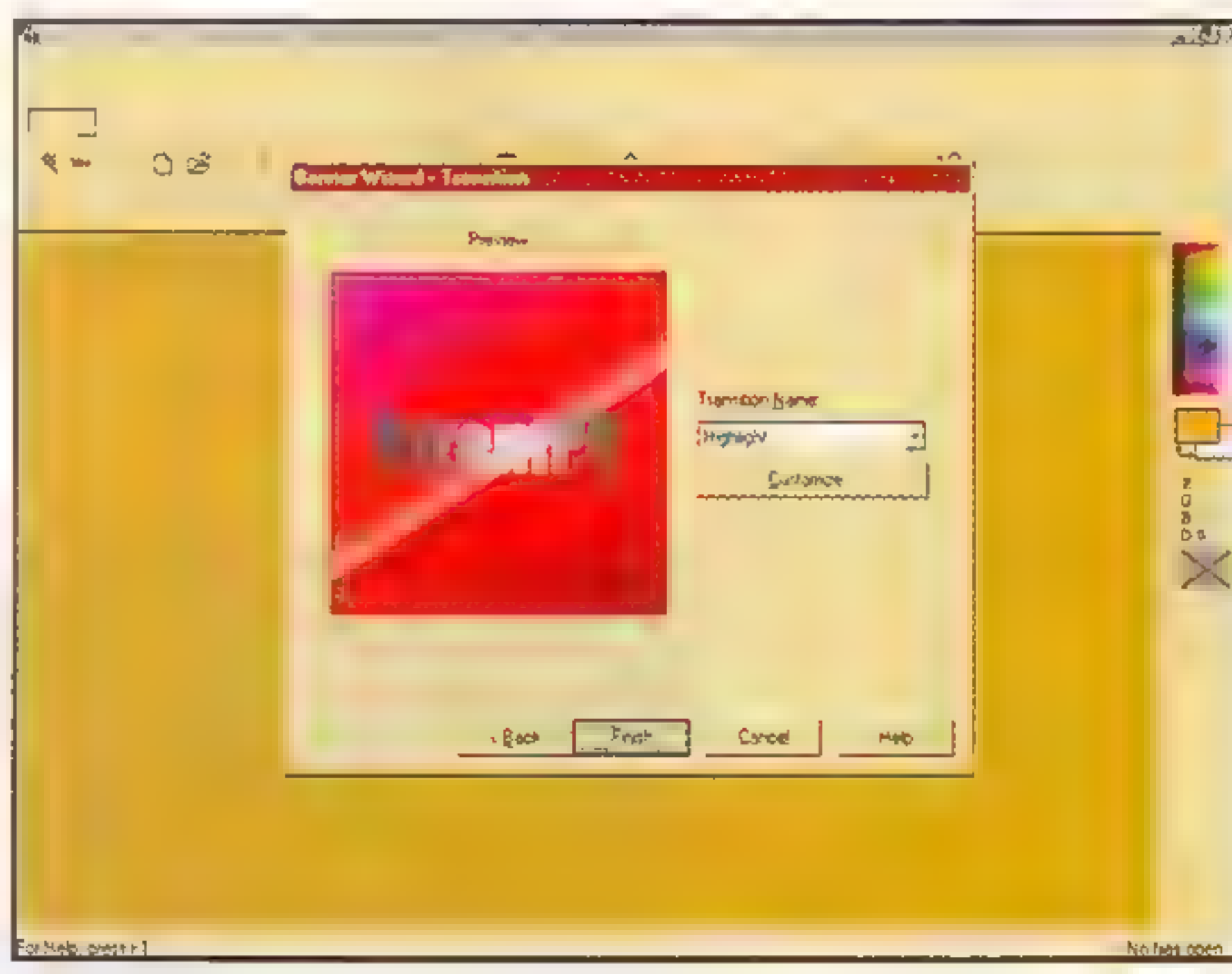
În ceea ce privește Animation Shop, acesta a fost gândit inițial ca un program de animație capabil să lucreze fie pe cont propriu fie împreună cu Paint Shop Pro. De-a lungul timpului legătura dintre ele a devenit tot mai strânsă și Animation Shop a fost nevoit să se dezvolte pentru a ține pasul cu fratele mai mare. El a fost dotat cu o duzină de noi efecte și tranziții cu care se pot realiza efecte de calitate: Iris Wipe, Pin Wheel, Wedge Wipe și Sliding Boxes sunt doar câteva dintre acestea. Efectele pot fi inserate la un anumit punct în animație sau se pot aplica doar asupra frame-urilor selectate. Dacă modificările care se pot aplica în Animation Shop nu sunt sufi-

ciente frame-urile pot fi exportate direct în Paint Shop Pro, fără ca imaginile să trebuiască salvate și apoi deschise. Acest lucru se realizează cu noul duo de acțiuni: Export to Paint Shop Pro și Update back to Animation Shop.

Atenți la mișcările concurenței, cei de la JASC Software s-au orientat și ei către Web, incluzând în Animation Shop un editor de bannere: Banner Wizard. Utilizatorul nu trebuie decât să introducă textul care trebuie animat, opțional un background și să stabilească efectul care va fi aplicat asupra textului (Backlight, Flag, Marquee, Bouncing, Highlight, Drop Shadow). Animation Shop va renderiza animația într-un GIF animat pentru care va calcula apoi timpul de download ca să ofere o idee despre cât de ușor de accesat va fi pagina Web în care va fi plasată respectiva imagine.

Paint Shop Pro are ca avantaj faptul că acceptă plugin-urile pentru Photoshop, are un program de animație integrat și costă sensibil mai puțin decât Photoshop-ul. În plus, ergonomia și configurabilitatea ridicată a programului îl recomandă celor care sunt începători în ale graficii pe calculator și editarea de imagine și de ce nu, chiar și profesioniștilor. În mâinile potrivite Paint Shop Pro poate da mai ușor și mai repede aceleași rezultate ca Photoshop-ul, dacă nu unele mai bune.

**Apelând poate la modelul Photoshop, Paint Shop Pro 6 include un program gratuit alături de softul de bază: Animation Shop. Este evident...un soft pentru creat animații.**





# Fractal Painter 5

PROIECTAT DE Metacreations

Flamingo Computers

Cristi Radu



*După cum se poate vedea, pictura "nu are" nici un fel de legătură cu calculatoarele...*

**M**ulți cred că pictura nu are nici o legătură cu calculatoarele, instrumente ale preciziei prin definiție. Și totuși pictură se poate face oriunde atâta timp cât ai unelte necesare. Painter este una dintre aceste unelte, și se pare chiar cea mai bună.

## Interfață

Ca la toate programele produse de Metacreations, interfața programului este deosebită. Este mai ușor de înțeles decât cea din Bryce deoarece sunt păstrate particularitățile fere-

strelor Windows, totuși orice altă asemanare cu alte programe de grafică se oprește aici.

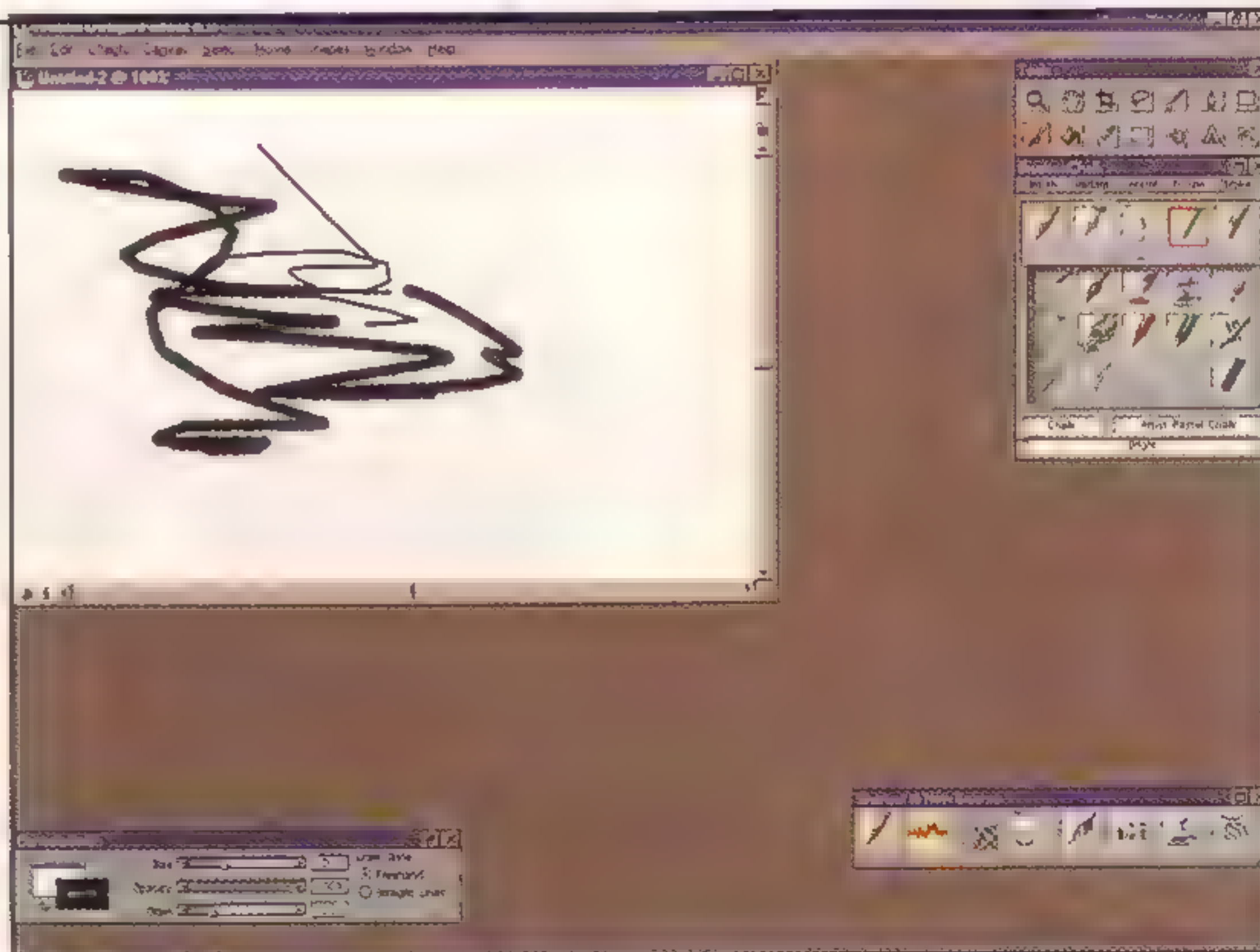
Painter dispune de trei componente de bază ale interfeței: sculele de lucru, materialele de bază pentru hîrtie și texturi și trusa de creioane.

Sculele de lucru sunt foarte asemănătoare cu cele întâlnite în alte programe de grafică, ca în cazul Photoshop-ului de exemplu. Există scule de selecție a unei zone din imaginea pe care lucrezi, ca și scule pentru editarea unui text. Totuși se vede că avem de-a face cu un program axat spre desenare mai mult

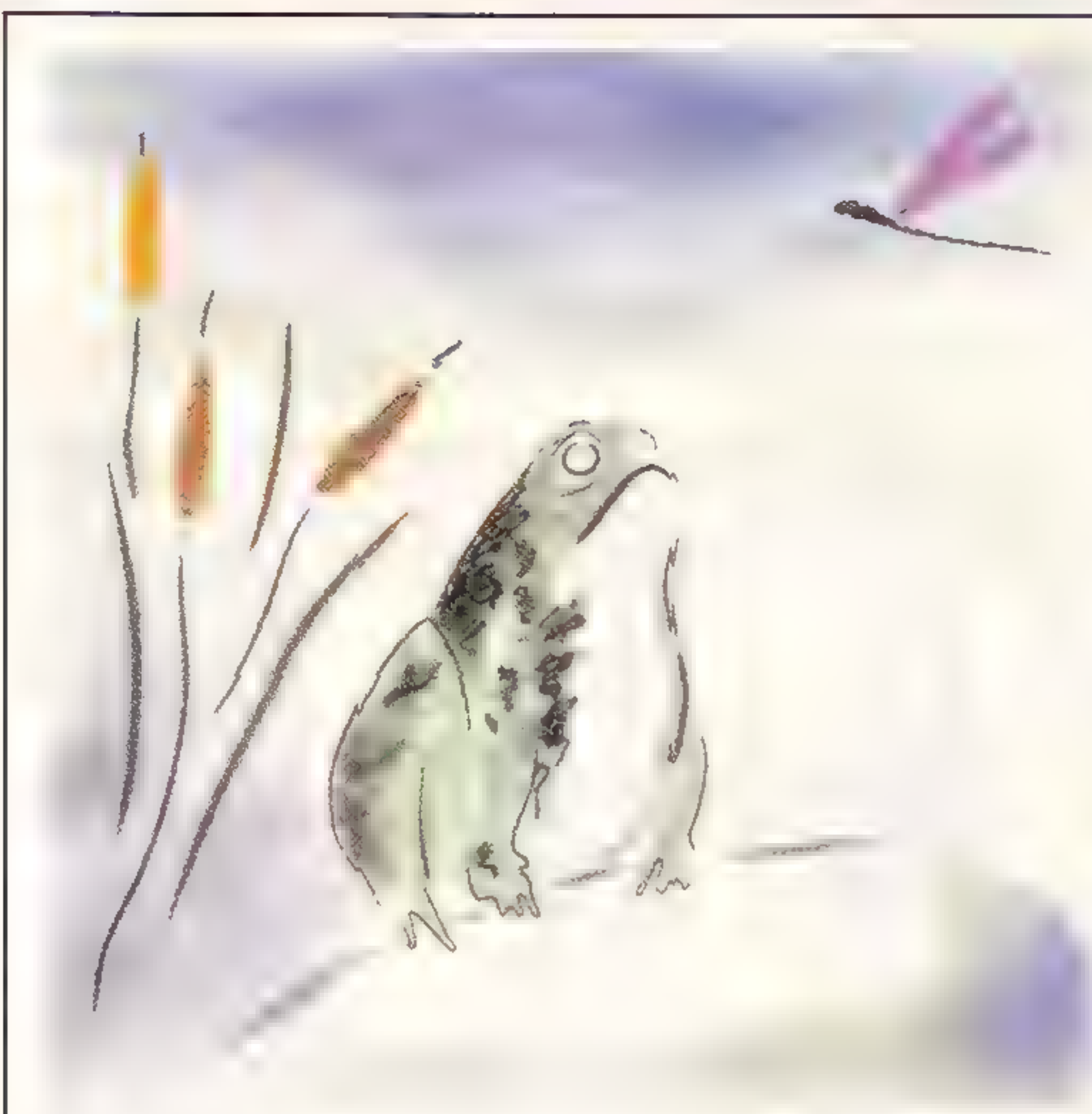
decît spre editare deoarece sculele destinate creației sunt mult mai bine definite și dezvoltate.

Trusa de creioane conține toate variantele imaginabile de instrumente de scris. De la banalele creioane colorate și carioci pîna la pensule, carbuni și spray-uri. Lucrul cel mai interesant este faptul că aceste unelte nu au doar denumirea de cărbune sau creion ci se comportă pe hîrtie exact așa cum s-ar comporta în realitate. O pensulă nu lasă de exemplu urme uniforme prin locurile pe unde trece ci culoare este mai intensă doar în locurile unde

**Interfața programului este intuitivă și îți oferă totodată o gamă foarte variată de pensule și instrumente care te vor ajuta să realizezi picturi ca cele prezente pe această pagină.**







mouse-ul sau creionul digital a poposit mai mult. Părțile laterale ale urmel lăuate de o pensulă conțin urme ale firelor de păr răzlețe exact ca în realitate.

Toate atributele și caracteristicile unei unelte de desen pot fi setate într-o căsuță separată care conține informații despre dimensiunile, opacitatea și finețea acesteia. Din fericire pentru cei care nu sunt prea siguri pe mâna lor, tot în această căsuță există o opțiune de desenare care la în considerare doar două puncte consecutive pentru a trasa o linie dreaptă între acestea. Desigur poți să fi și foarte bun pictor și să mai ai nevoie din când în când de o linie dreaptă...

Felul în care fiecare unealtă de desenare apare pe hîrtie poate fi editat prin accesul la unul din meniurile disponibile în căsuța care conține trusa de creioane. Mai mult decît atît fiecare nouă modificare poate fi salvată cu un nume nou pentru ca mai tîrziu să poată fi accesată în vederea refolosirii. Sau pentru cei care dispun de acces Internet, există și varianta încărcării de pe rețea a uneltelor care nu sunt deja încărcate în program.

Trusa de materiale este împărțită în două componente: selectorul de culoare și mapa cu hîrtie. Selectorul de culoare constă dintr-un cerc în care sunt reprezentate toate culorile de bază. În centrul cercului se află variația în saturație a culorii selectate.

Mapa de hîrtie conține texturi destinate felului în care se comportă uneltele de desenare pe suprafața de desen. Există suprafețe care sunt în totalitate confecționate din materiale textile iar felul în care sunt țesute acestea devine evident în momentul în care începi să desenezi. Suprafețele și implicit materialele pot fi modificate sau încărcate de pe harddisk sau de pe Internet.

Materialele pot fi folosite nu numai la determinarea calității suprafeței de desenare dar și pentru a crea unelte de desenat unice prin felul în care se comporta

#### Plug-in-uri dinamice

De altfel Painter se bazează foarte mult pe module care pot fi adăugate din exterior. Sistemul de plug-in-uri este foarte asemănător cu cel din Photoshop



acestea fiind încărcate automat dintr-un director special în momentul lansării în execuție a programului.

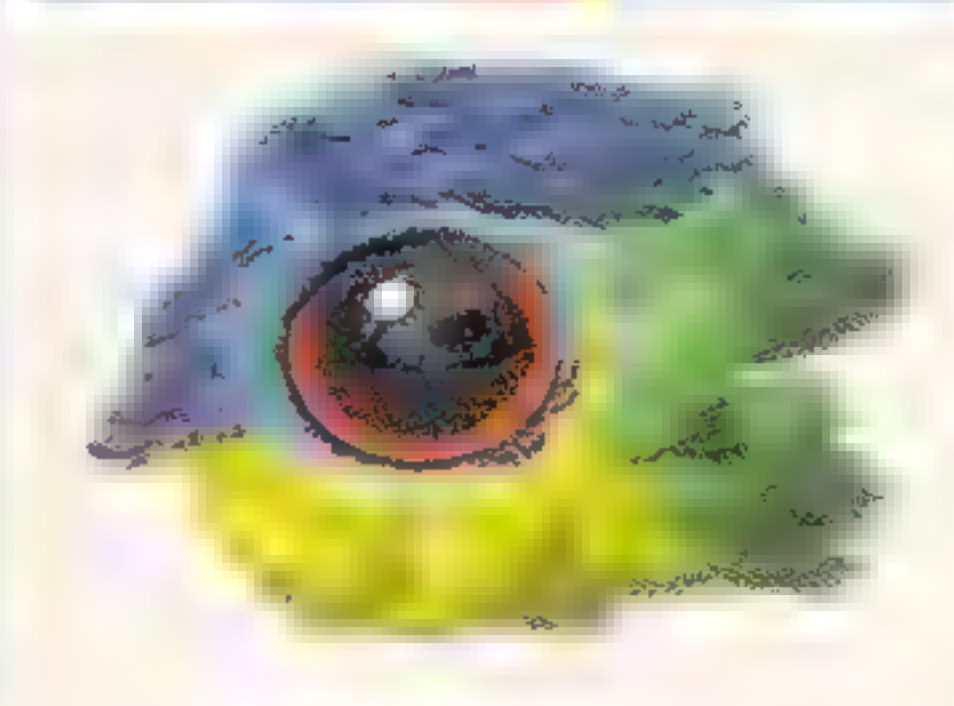
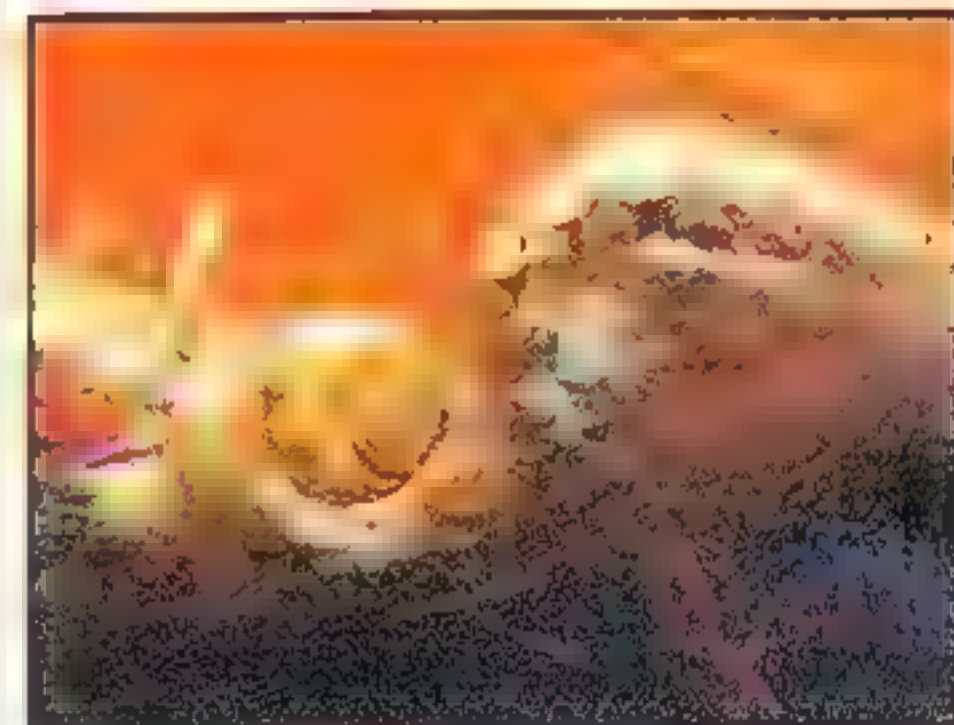
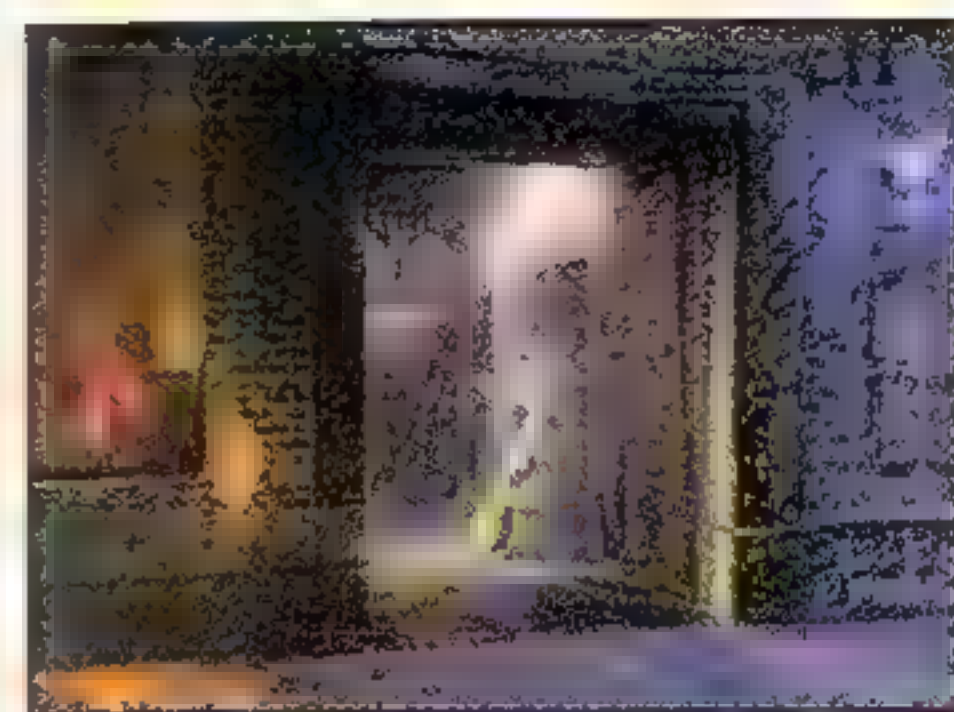
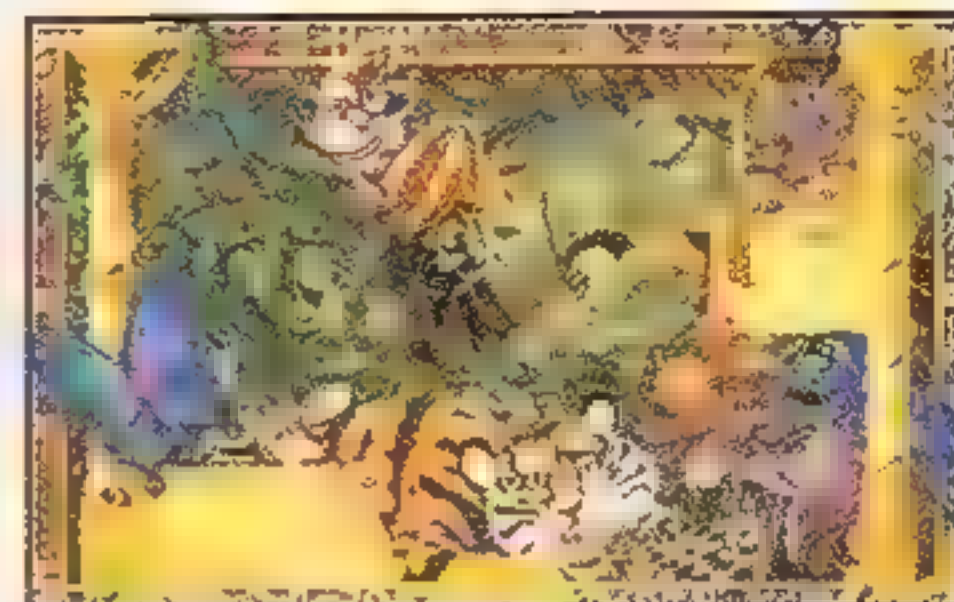
Plug-in-urile din Painter sunt în marea lor majoritate asemănătoare cu cele din Photoshop. Există cele obișnuite care se referă la îmbunătățirea modului de afișare dar și cele mai complexe, într-un fel mai specifice tipului programului care pot transforma o poză obișnuită într-o pictură de Van Gogh de exemplu. Cel mai interesant plug-in pare să fie însă cel care controlează lumina unei suprafețe. Interfața acestuia permite alegerea mai multor surse de lumină, selectarea direcției de luminare dar și a tipului luminării. Pacat că astfel de plug-in-uri nu există și în alte programe de editare grafică...

Posibilitățile de editare a imaginilor depășesc caracteristicile unui program obișnuit de grafică și se apropie foarte mult de programele de desen vectoriale. Posibilitățile de extrudare, orientare și alungire a imaginilor sunt foarte mari tocmai datorită manipulării vectoriale a oricărei selecții din imagine.

Surprinzător Painter-ul conține și un modul de animație. Deși nu foarte avansat acesta permite controlul vitezei de afișare a cadrelor într-o secundă dar și execuția unor scripturi într-o anumită poziție sau inserția unui film în film.

#### Comunitatea Painter

Ca și în cazul Bryce, Painterul are o mulțime de susținători care se întîlnesc pe Internet pentru împărtăși impresii și plug-in-uri. De aceea, acest program nu are șanse de a îmbătrîni prea repede iar grafica pe calculator nu va avea decît de cîștigat.





# Sound Forge 4.5

PRODUCATOR: Sonic Foundry

Sonic Foundry

Remus Gradin

**D**upă cum se spune prin alte părți, ne-a parvenit la redacție ultima versiune de SOUND FORGE 4.5, program care în continuarea articolului îl voi prescurta S.F.4.5. Acest soft, destul de cunoscut în lumea celor care lucrează în muzică este în mare parte folosit pentru partea de finalizare a unei piese (sau mai bine zis un soi de finisare), înșă are și multe alte facilități.

Din start voi începe prin a vă preciza numărul mare de tipuri de fișiere ce pot fi deschise cu S.F. 4.5 începând cu cele de genul Creative Labs Voc (vox), AdLib Sample (smp), MIDI SDS (sds), Video for Windows (avi), Wave (wav) și terminând cu multe alte formate de tip sample.

Asemănător și la salvare avem diverse formate audio cum ar fi PCM, Mpeg Layer 3, etc, cu posibilitatea de a seta atribute de genul număr de kB pe secunda de înregistrare, frecvență sau sunet stereo-mono.

Autorul înregistrării are la dispoziție un meniu întreg de proprietăți unde poate preciza numele sau, date despre copyright, formatul fișierului dar și proprietăți legate de partea video putând atașa unui sound file un film avi - posibilitate care a fost prezentă și pe ultimele versiuni de Cakewalk și nTRACK.

Calitățile de editare se ridică și ele la nivelul celorlalte proprietăți, pe lângă deja cunoscutele comenzi cut, copy, paste, aici fiind prezente o multitudine de mark-ere și moduri de selectare ceea ce crează o oarecare ușurință la operare.

Toate funcțiile existente în S.F. 4.5 pot fi apelate fie din tool bar-uri ce pot fi alese din meniul VIEW sau pot fi apelate direct din bara cu meniuri. Tot din meniul VIEW poți utiliza keyboard-ul virtual, un mixer sau afișajul timpului. Procesarea sunetului se poate face la un nivel destul de ridicat, nivel ce ține cont și de placa de sunet utilizată.

La capitolul de procesare avem diverse funcții interesante cum ar fi convertirea pe canale folosită atunci când trecem de la un sample mono la unul stereo, equalizer (grafic, parametric și

paragrafic), fade (in, out) sau grafic, invert/flip, silence, mute, normalizare a sunetului la un anumit nivel în decibeli (presetat sau la voia celui ce lucrează), resample pentru a schimba proprietățile formatului sample (cum ar fi de exemplu frecvența de la 20,05kHz la 48kHz, acuratețea interpolării de la 1 la 4), reverse.

Efectele aplicabile sunt și ele împărțite pe categorii, clasice sau specifice, unele deja presetate dar bineînțeles și cu posibilitatea de a fi modificate funcție de cerințe. Ca efecte am avea ecouri, cor, distortion, flange (crează impresia de înregistrare mai veche), pitch bend și shift, reverberații destul de curioase, vibrato care este un efect asemănător cu pitch bender sau shift însă este repetat periodic pe înregistrare sau pe o porțiune de înregistrare pentru a realiza prin aceasta o vibrație.

La fel ca la programul NTRACK, și aici sunt prezente plug-in-urile Direct X, și având deja instalat NTRACK în meniul Direct X am găsit efectele acestuia precum și altele specifice celorlalte programe pe care le am pe hard: Cakewalk, Jet Audio. Astfel poți alege spre aplicare acele efecte care le consideri mai bune și mai performante.

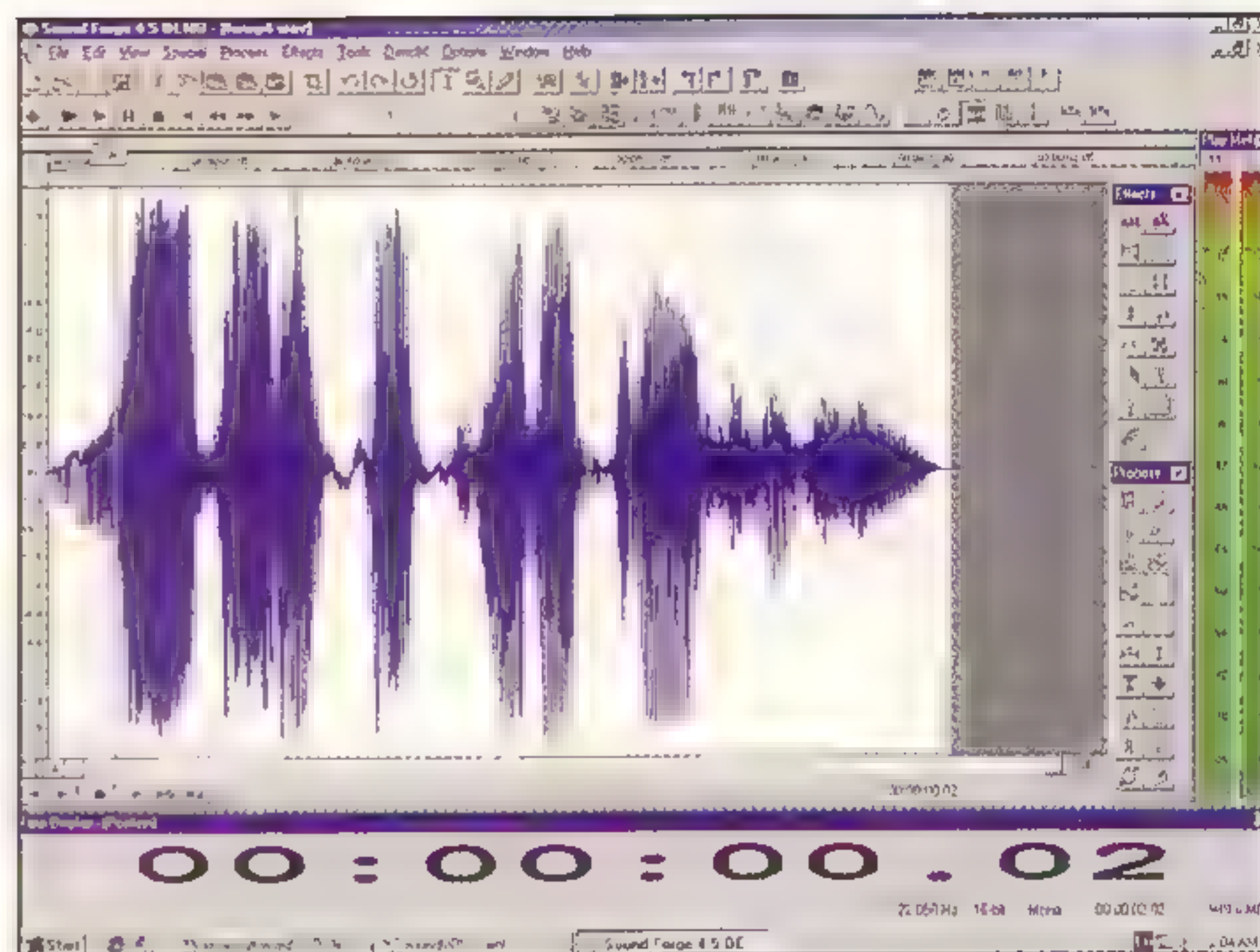
## ALTE FUNCȚII:

Extract regions permite extragerea unei părți din înregistrare și trimiterea ei spre un fișier individual sau mai bine zis crearea unui nou fișier de sunet doar prin selectare. Un lucru bun este presets manager, ce înglobează într-o fereastră efectele, procesările, plug-in-urile Direct X, pentru a nu le mai căuta peste tot.

Funcția sampler este folosită pentru trimiterea și preluarea de date de la un sampler, deja având date tipuri diverse de sample: AKAI, Generic, EMU, etc. fie pentru intrare de date, fie pentru ieșire de date.

Ca orice program ce se respectă, pentru studierea calității sunetului S.F.4.5 folosește analiza frecvență-nivel de sunet, în mai multe reprezentări (grafică, sonogramă sau hartă în culori).

Sound Forge are și sinteze DTMF/MF pentru generarea

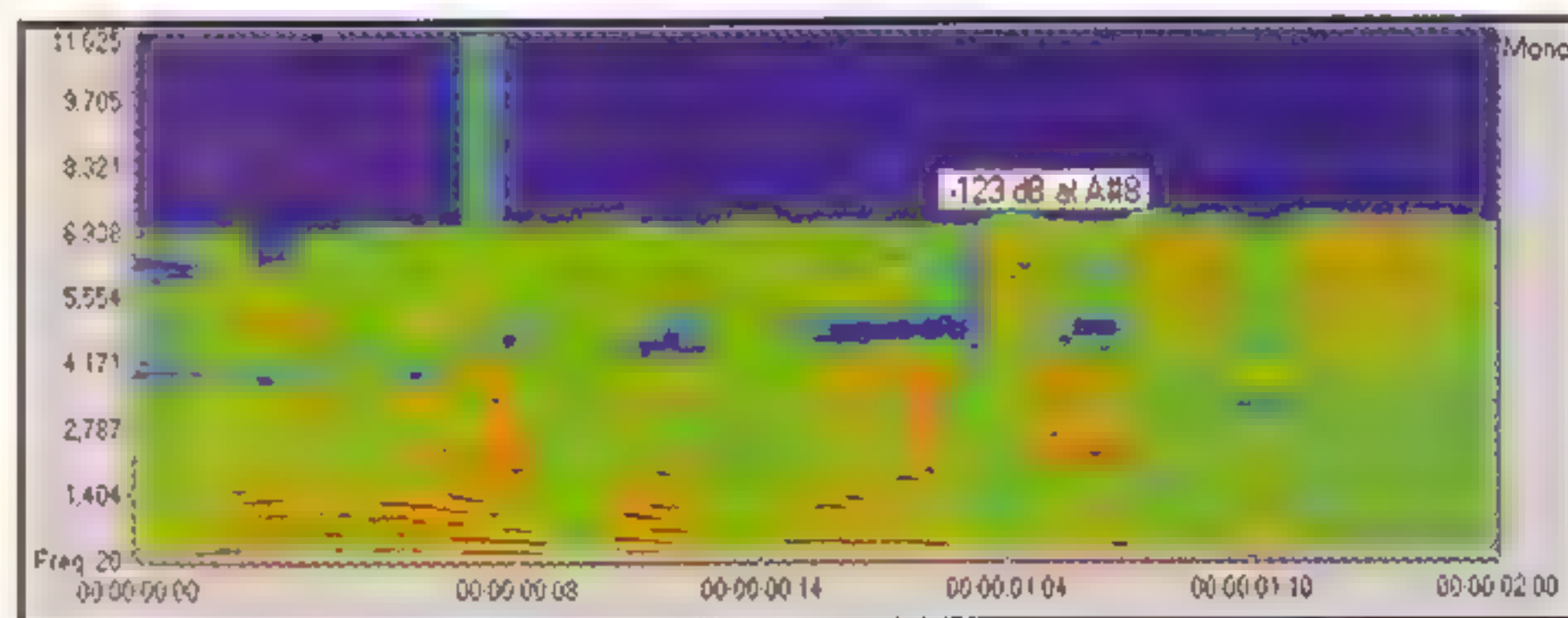


După cum se observă la prima vedere nu apar diferențe față de versiunile mai vechi, programul păstrându-și ușurința în utilizare, asemănător cu nTrack.

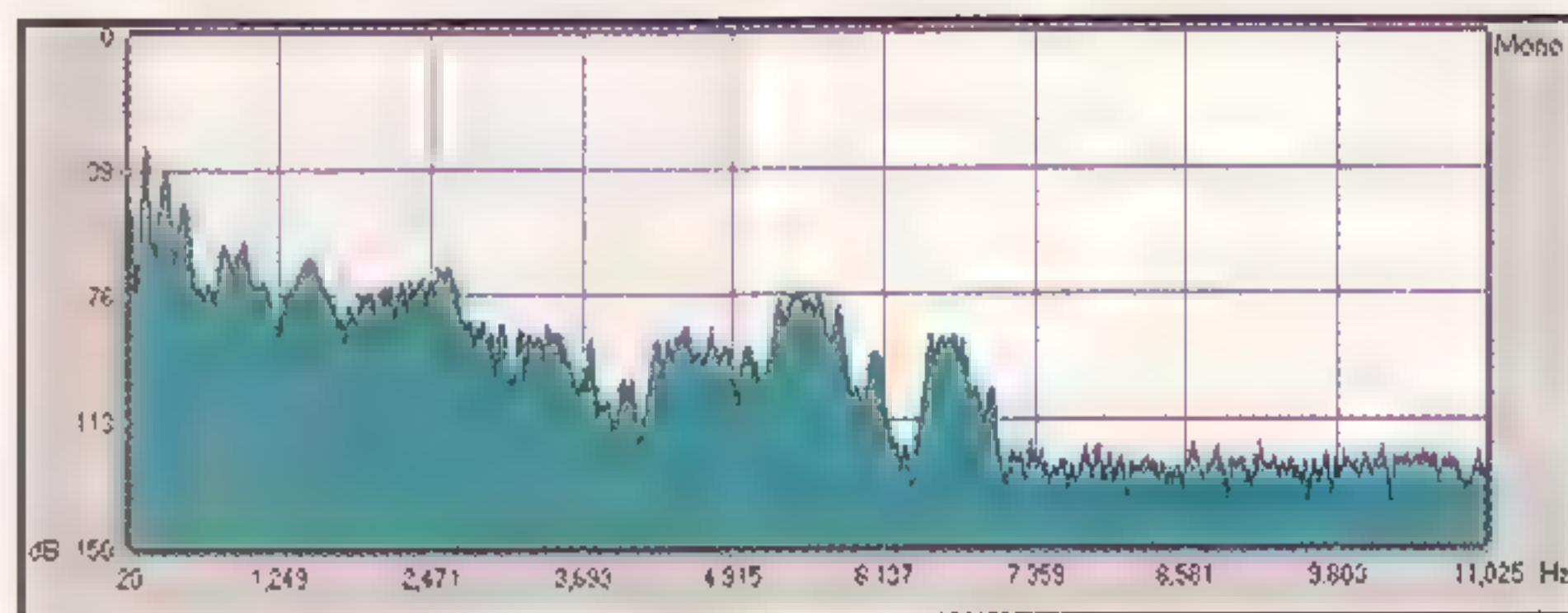
tonurilor folosite în telefonie, precum și sinteza FM utilizată pentru realizarea sunetelor complicate pornind de la unele mai simple prin modificarea frecvențelor. Programul are opțiuni destul de vaste și în ceea ce privește partea de MIDI cu configurarea MIDI in/out, plus MIDI trigger de altfel

fiind opțiuni și pentru partea video.

Sistemul necesar pentru utilizarea în bune condiții a Sound Forge 4.5: Pentium, Windows 9X, placa de sunet de la YAMAHA OPL 2/OPL 3 în sus, 16 Mb RAM, MS Direct X Media 6.0 sau mai nou.



Aceasta este analiza în frecvență, ea fiind reprezentată ca harta în culori ca în imaginea de mai sus.



Poate fi deasemenea reprezentată sub formă de grafic obișnuit ca în această imagine

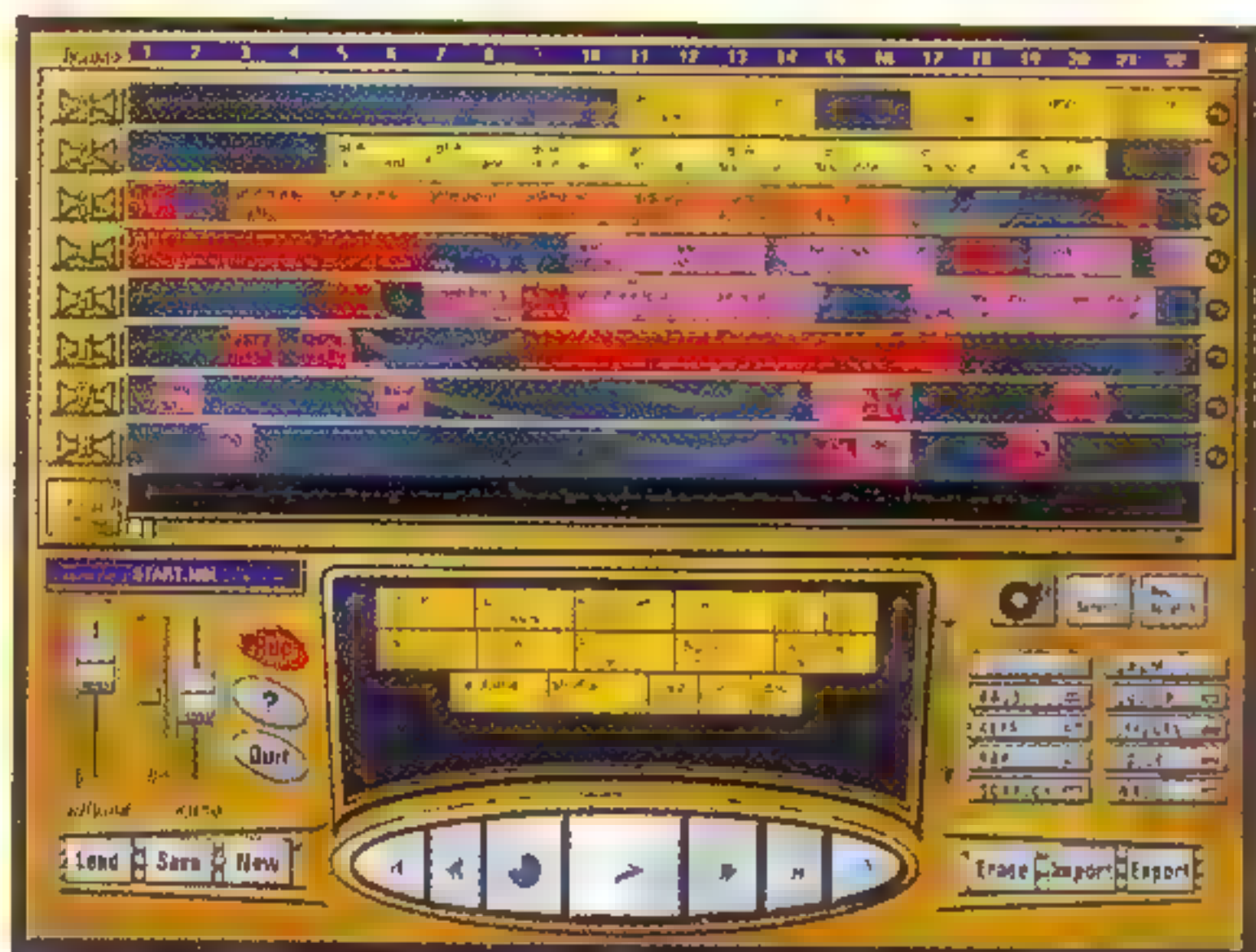


# HIP HOP eJAY

PXD Musicsoft

PXD Musicsoft

Remus Gradin



**Se face așa: iei de jos dreptunghiuri galbene (sample-uri) și le pui pe portativ.**

**M**uzica Hip Hop este ascultată din ce în ce mai mult, difuzată pe cât mai multe posturi și ca urmare multă lume vrea macar pentru distracție să realizeze propriile creații. Pentru a răspunde la aceste cerințe firmele în domeniu au scos diverse softuri cum ar fi și acest HIP HOP eJAY. Produs de PXD Musicsoft ([www.ejay.com](http://www.ejay.com)), face parte din seria eJAY din care ar mai fi: Dance eJAY, Rave eJAY.

Dacă un soft ca CAKEWALK e caracterizat ca profesional, unde lucrezi la negative (muzica instrumentală) cu MIDI pe clapă și opțional folosești și sample-uri WAVE plus o grămadă de efecte aferente, HIP HOP eJAY l-aș atășa termenului semiprofesional sau semiamator datorită faptului că aici lucrezi cu formate sample și numai cu ele, fără posibilitatea atașării de efecte sau alte tipuri de procesare.

Pornind programul nu poți decât să spui rapid simplu și grafică bună. Folosește 1300 de sample-uri de o calitate bună înregistrate la 96 bătăi pe minut, însă acest lucru atrage după sine și un grad de creativitate foarte mic, numărul practic de melodii fiind limitat de ritmurile de tobe și de bucațele de bass. Există special pentru acest tip de soft, CD-uri ce conțin o cantitate mare de sample-uri cu diferite teme: Rap, House, Trance, Latino Dance, pentru a mai mari gama de melodii realizabile.

Sample-urile sunt împărțite pe categorii: LOOP, BASS, KEYS, RAP (voci de rap însă destul de neutilizabile datorită faptului că sunt specifice anilor 92-93) SCRATCH, DRUM, GUITAR, EFFECTS, VOICE (voce de fată din care câteva sunt utilizabile).

Programul face posibil importul formatelor WAVE pînă la 44kHz, 16 bit, iar ca un dezavantaj pot fi numai mono. Cele stereo se vor auzi numai pe canalul stîng (boxa din partea stîngă).

Dacă hip hop-ul a pornit de la petrecerile din State acompaniate de DJ cu platane și scratch-uri, realizatorii HIP HOP eJAY au cugetat asupra acestui lucru, lucru finalizat prin crearea funcțiilor de

scratch și record scratch. Pornind de la un sunet care poate fi considerat placă, plus mișcarea mouse-ului poți realiza posibile scratch-uri, chestie care a fost destul de nefericită pentru mine cînd am încercat să fac un scratch și am ajuns cu mouse-ul de pe pad pe birou și apoi peste scrumiera care a căzut pe jos ... Revenind la program, scratch-ul poate fi făcut pe mai multe sunete, cu o viteză a mouse-ului variabilă sau peste melodia care este play-ata.

Dupa ce a fost realizat instrumentalul, HIP HOP eJAY are și un recording studio pentru a adauga voce peste negativ. Pentru o calitate mai bună e nevoie de un microfon bun și placă de sunet bună. Am aflat cu privire la gama de programe eJAY, că firma producătoare PXD Musicsoft organizează concursuri la care participă melodii realizate în HIP HOP eJAY sau în Dance eJAY.

În final nu pot spune decât că acest soft se adresează amatorilor sau începătorilor în domeniul muzicii pe computer.



**Atunci cînd vrei să înregistrezi vocea îți apare acest ecran cu opțiunile aferente.**



**În Hip Hop eJay poți folosi efectul de scratch ca în această imagine (prost însă)**

## PERSOANE CE NU VOR FOLOSI HIP HOP eJAY:

**Snoop Doggy Dogg**  
pentru că Snoop nu cîntă hip hop ci gangsta rap.



**Cypress Hill**  
pentru că nu au intrat încă în posesia revistei XtremPC numărul 3.

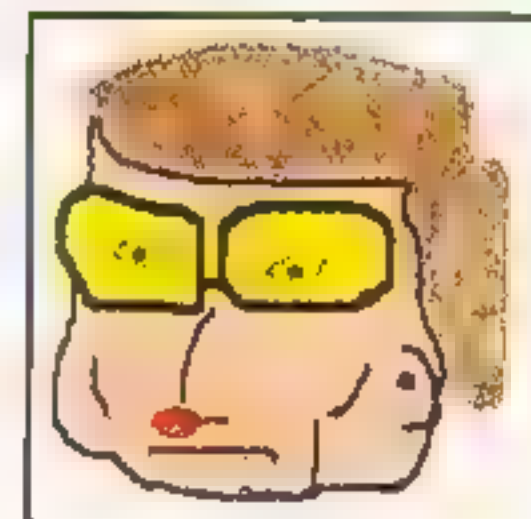


**Ice T, nu va folosi acest soft pentru că a răgușit de la ceaiul rece pe care îl bea și nu poate utiliza opțiunea recording studio.**



**Cei care ne critică pentru că nu mai au timp de altceva.**

**Orice asemănare cu cei care ne critică este pur întâmplătoare dar nu neașteptată.**



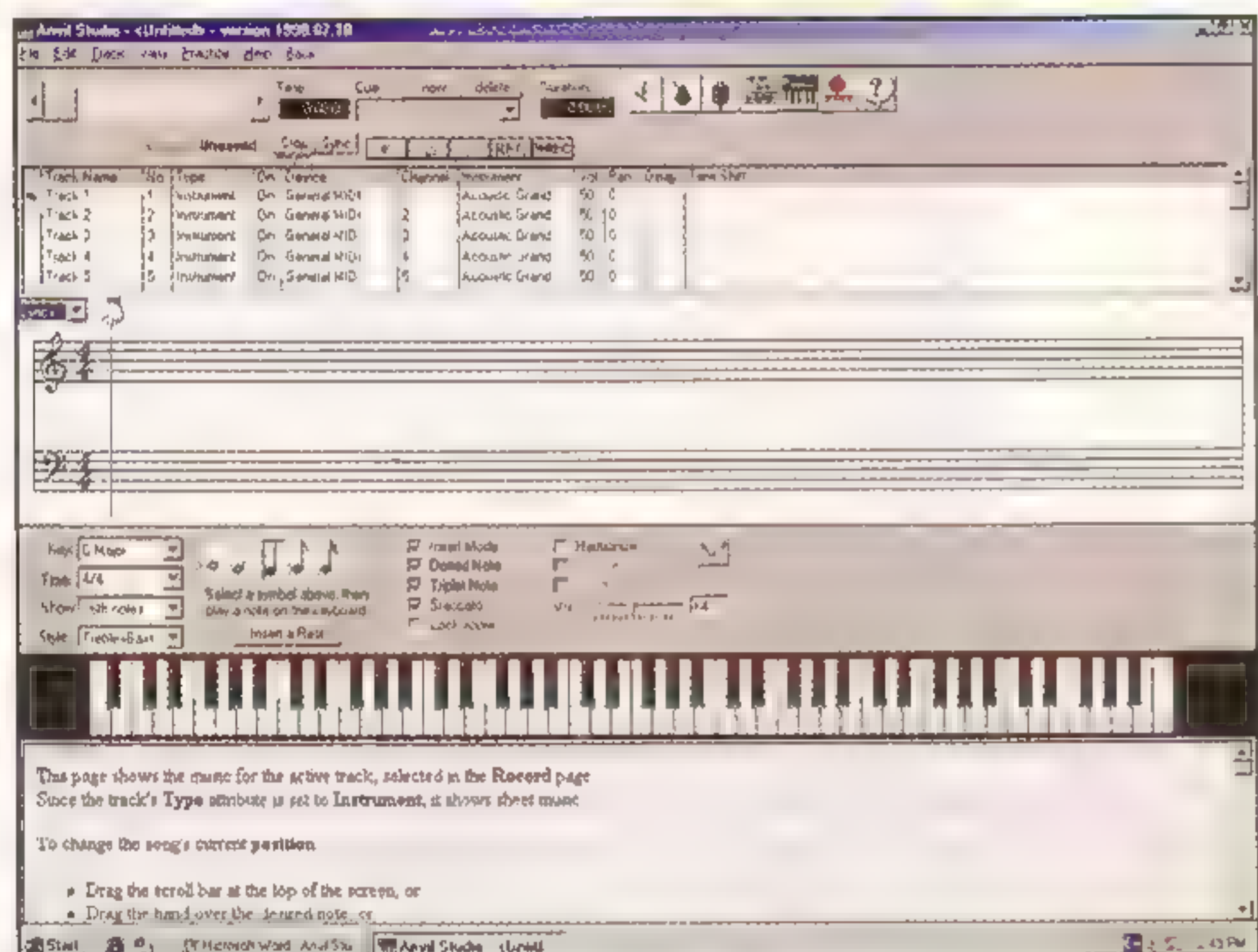


# Anvil Studio

PRODUCATOR: Willow Software

Willow Software

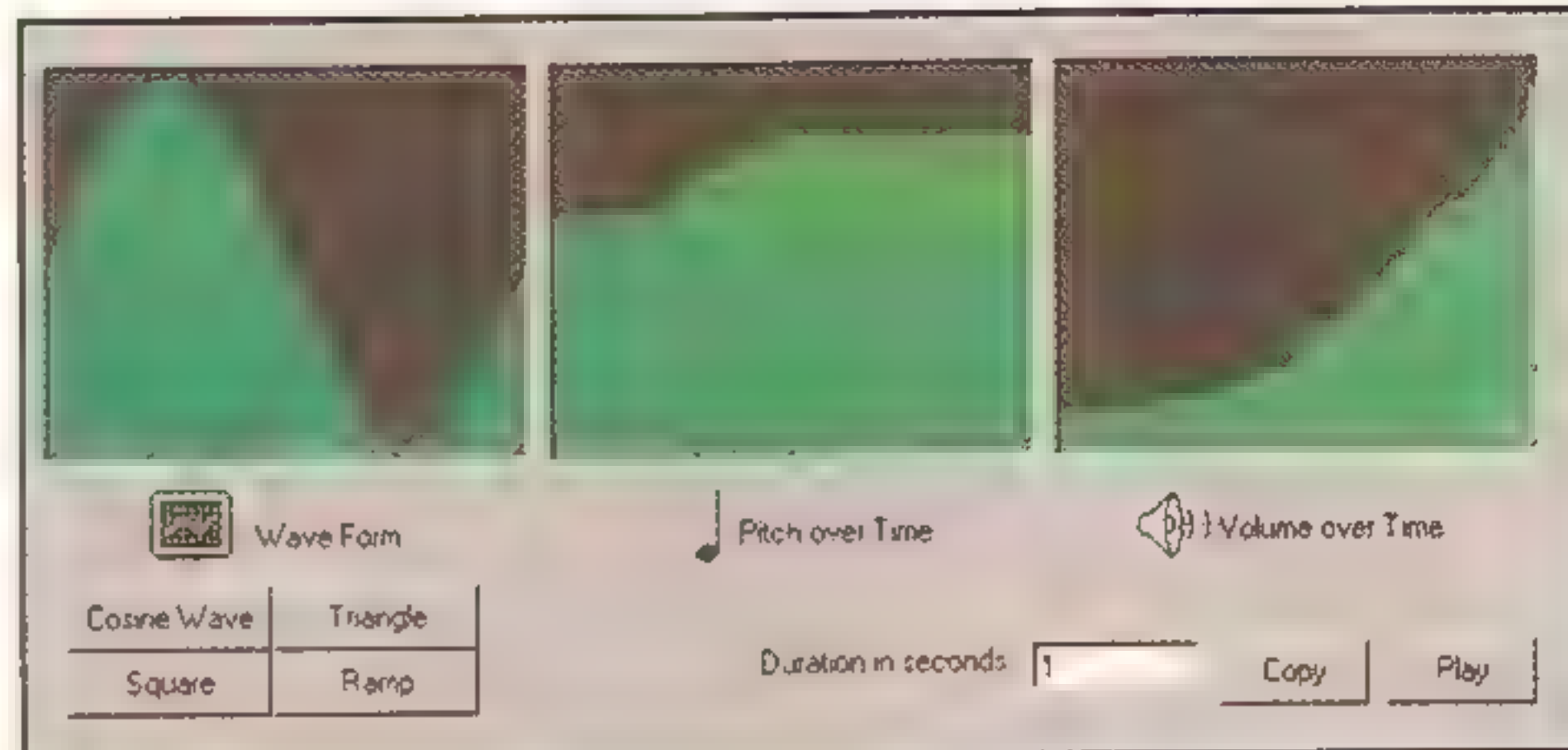
Remus Gradin



**Interfața programului - conține o varietate de opțiuni similare altor programe de editare muzicală bazate pe formate Midi cum ar fi cele din colecția Cakewalk.**

**P**rogramul, unde help-ul te însoțește peste tot, are la bază editarea MIDI cu posibilitatea importării de WAVE-uri. Anvil Studio e structurat pe mai multe părți: compunere, audio lab, performer. Partea de compunere sau composer folosește la editarea formatelor MIDI pe mai multe track-uri. Fiecare track în parte poate fi instrumental, ritm de tobe sau audio. Pe un track instrumental pot fi

introduse de la tastatură, mouse, clapă semnale MIDI specifice instrumentelor General MIDI. Track-ul de ritm, este specific realizării părții de tobe pentru care utilizatorul are la dispoziție 4 drum kit-uri sau poate crea ritmul folosind sampled sounds. Aceste sunete sample pot fi importate sau pot fi înregistrate pentru a construi un ritm. Astfel pot fi realizate ritmuri de tobe folosind și clape care nu sunt General



**Programul permite aplicarea de transformări și diferite efecte foarte variate pe modelul pitch bender.**

MIDI. Erau clapele CASIO, chiar și unele tipuri de YAMAHA care sunau bine pe tobe. Astfel ritmul poate fi înregistrat și apoi folosit pe track MIDI.

Al treilea tip de track utilizat la partea de compunere este cel audio. Pe acest tip de track pot fi importate WAVE-uri pentru care putem aplica deja binecunoscutele efecte DirectX, în funcție de soft-ul pe care îl are omul pe hard. După cum am mai spus și la alte programe, dacă sunt prezente pe calculator mai multe softuri de muzică ce au efecte DirectX, majoritatea programelor noi de editare muzicală vor găsi aceste efecte permițând folosirea acelui efect care este consider-

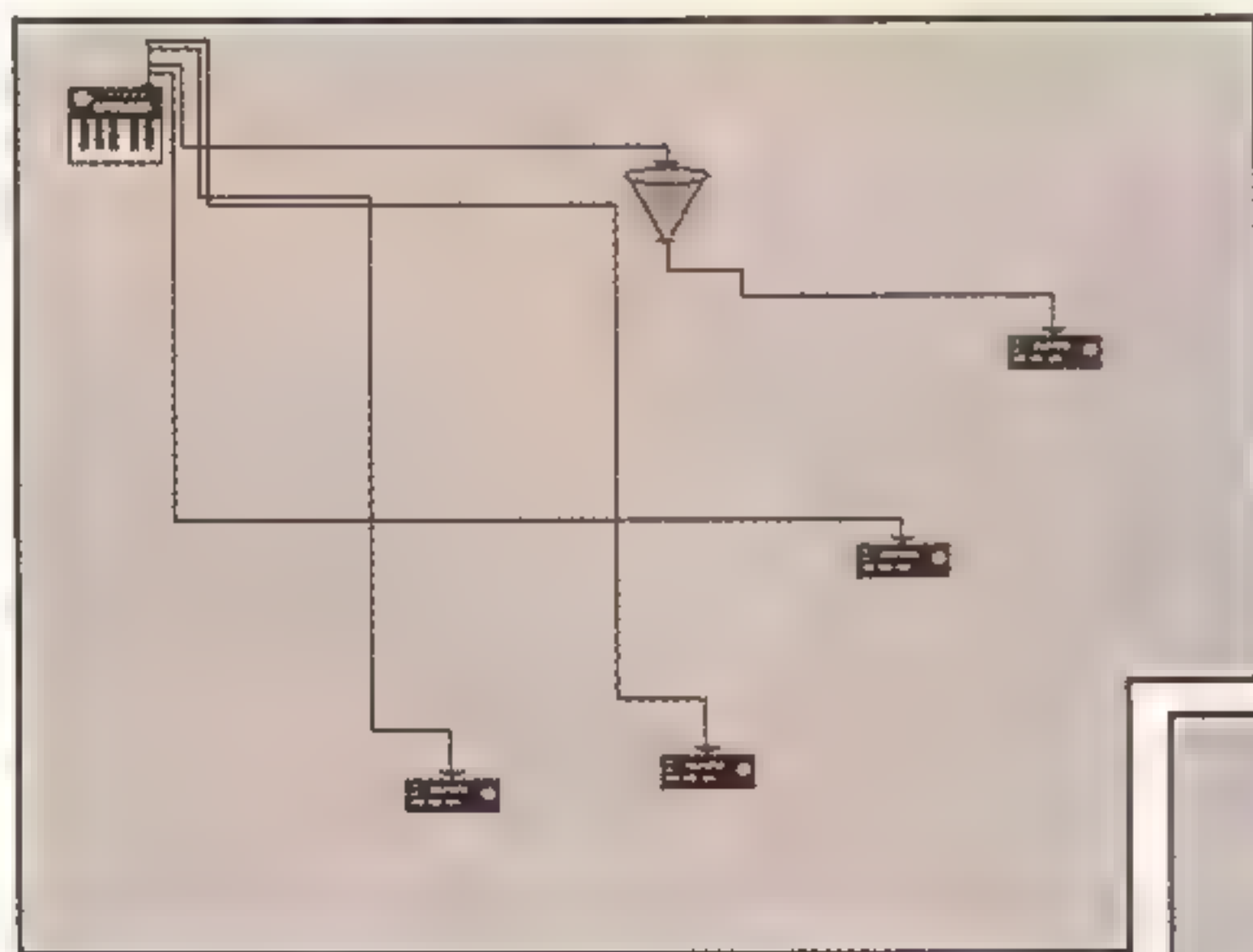
at mai bun. Nelipsită din Anvil Studio este și operația de cuantizare în cazul unui track instrumental sau de ritm.

Altă parte a programului este cea synthesizers unde pot fi setate porturile audio in/out precum și porturile MIDI in/out, tot în această parte existând și o librărie de unde pot fi alese bancile de sunete pentru MIDI.

Partea perform, este caracterizată de un mod de operare iconic, asemănător cu programul LABview, unde putem atașa sunetului MIDI de la keyboard diverse filtre și efecte. Din meniu se poate alege: keyboard, modul de sunet, nore converter, random note sau ritm. Acestea sunt trase cu mouse-ul și legate cu fire virtuale reprezentate prin linii frânte, modul de legare fiind simplu, legătura este permisă doar dacă montajul funcționează. Toate admit proprietăți setabile în afară de keyboard.

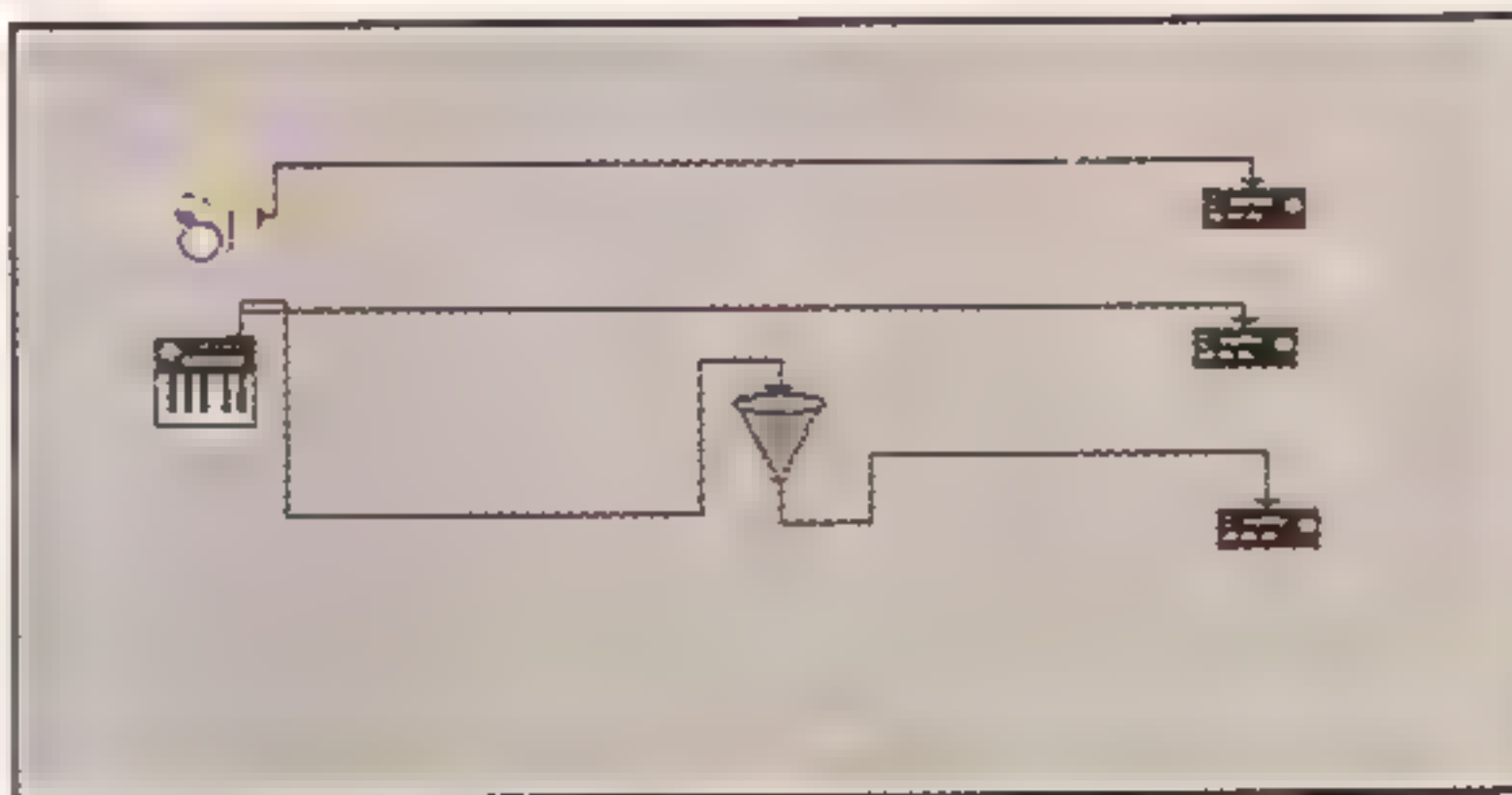
La audio lab poate fi aleasă forma WAVE-ului: cosinus, square, triunghi, rampă sau poate fi desenată cu mouse-ul, după nevoia de moment. Tot din audio lab pot fi setate funcțiile de pitch over time sau volume over time.

Anvil Studio are și o parte practică care este alcătuită dintr-un grup de exerciții cu privire la cunoștințele muzicale și interpretarea după portativ.



**În această figură puteți observa un montaj keyboard - 4 module de sunet, fiecare modul de sunet fiind setat pe alt instrument MIDI, astfel încât la apăsarea unei note de pe keyboard vom apela acea notă la 4 instrumente diferite.**

**Acest montaj cuprinde separat de keyboard un modul de ritm, ritm ce poate fi introdus folosind o editare pe un track MIDI de ritm folosind drum kit-urile. Ritmul este play-at în mod continuu. Se observă că de la keyboard pleacă două module de sunet, iar pe o ramură avem și un note converter.**





# N-TRACK Studio

PRODUCATOR: FASOFT

FASOFT

Remus Gradin

**D**in mulțimea de firme producătoare de soft-uri de editare muzicală, luna acesta FASOFT aduce o nouă versiune N-TRACK și anume versiunea 1.3.3 ce aduce noutăți în ceea ce privește efectele aplicate pe track-uri și posibilitatea playback-ului de formate video (avi, mpg, mov) în sincronizare cu muzica.

NTrack este structurat ca un multitrack, unde deci se lucrează pe mai multe piste cu diverse fișiere importate de tip wave, MIDI. La modul general, principalul tip de fișier cu care operează N-TRACK este sng (song file). Ulterior creerii unui fișier sng (pentru a genera spațiul de lucru), utilizatorul poate introduce fișiere WAV care trebuie să aibă neapărat aceeași frecvență de samplare cu cel sng, care implicit este 44,1kHz. Dacă vrei să introduci un WAV la 22,05kHz trebuie schimbată și frecvența song file-ului tot la 22,05kHz, lucru care se efectuează destul de simplu această schimbare putând fi făcută la orice frecvențe de samplare de la 8kHz până la 96kHz.

De altfel pot fi importate și fișiere MIDI peste care pot fi adăugate diverse WAV-uri. Acest lucru este posibil numai în cazul în care sunetul de la MIDI nu este redat prin software wavetable. Dacă MIDI funcționează prin software wavetable, atunci combinația MIDI - WAVE poate fi audiată doar folosind MIDI out-ul specific plăcii audio.

Dacă este realizabilă o melodie numai cu WAV-uri, de ce nu am putea să o facem MP3 chiar sub același program pentru a nu ocupa spațiu mult, posibilitate care este oferită de N-TRACK STUDIO.

În ceea ce privește efectele, N-TRACK nu se ridică peste alte programe în domeniu sau mai bine zis nu vine cu ceva nou. Efectele pot fi aplicate pe fiecare track în parte sau pe total pe master.

Ca efecte principale ar fi reverb, chorus, echo, auto vol. precum și altele pe care N-TRACK le găsește printr-un motor de căutare a plugin-urilor DirectX. De

exemplu un efect principal ca reverb are deja definite sub-efecte de catedrală, large hall, bright room, metal tank, însă are și posibilitatea de setare a acestora.

Astfel de efecte noi pot fi realizate de utilizator la voia acestuia, ele putând fi salvate sub diverse nume, regasindu-le la user presets.

Un lucru nou ce ține de efecte este gradul de încărcare a procesorului (în procente) care este afișat chiar în fereastra efectului aplicat, grad de încărcare care crește odată cu aplicarea mai multor efecte asupra unui track.

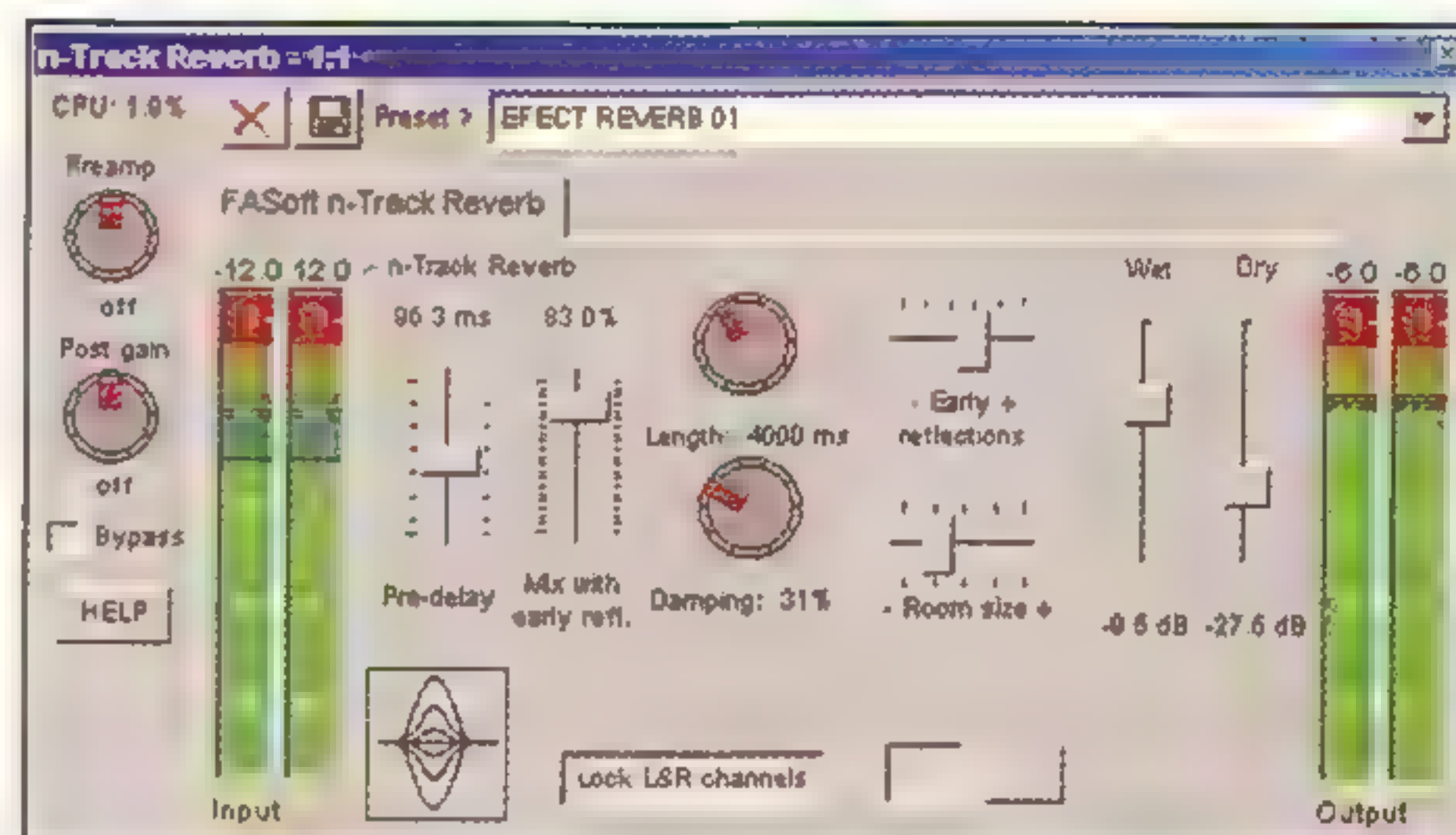
Dacă există deja realizat un song file (sng), pot fi folosite track-uri din el la editarea altui format sng cu observația de a lua în calcul și frecvența de samplare.

Având deja introduse pe diverse track-uri anumite wav-uri, aceste pot fi copiate, repetate, tăiate, etc folosind cut, copy, paste ale programului N-TRACK sau pot fi editate în alt editor de wav-uri. Dacă utilizatorul dorește să editeze mai bine în alt editor de wav datorită existenței unor efecte suplimentare sau pur și simplu datorită stăpînirii mai bune a acestuia, N-TRACK are această opțiune (external wave editor) de a trece în alt program, doar dacă este definită calea.

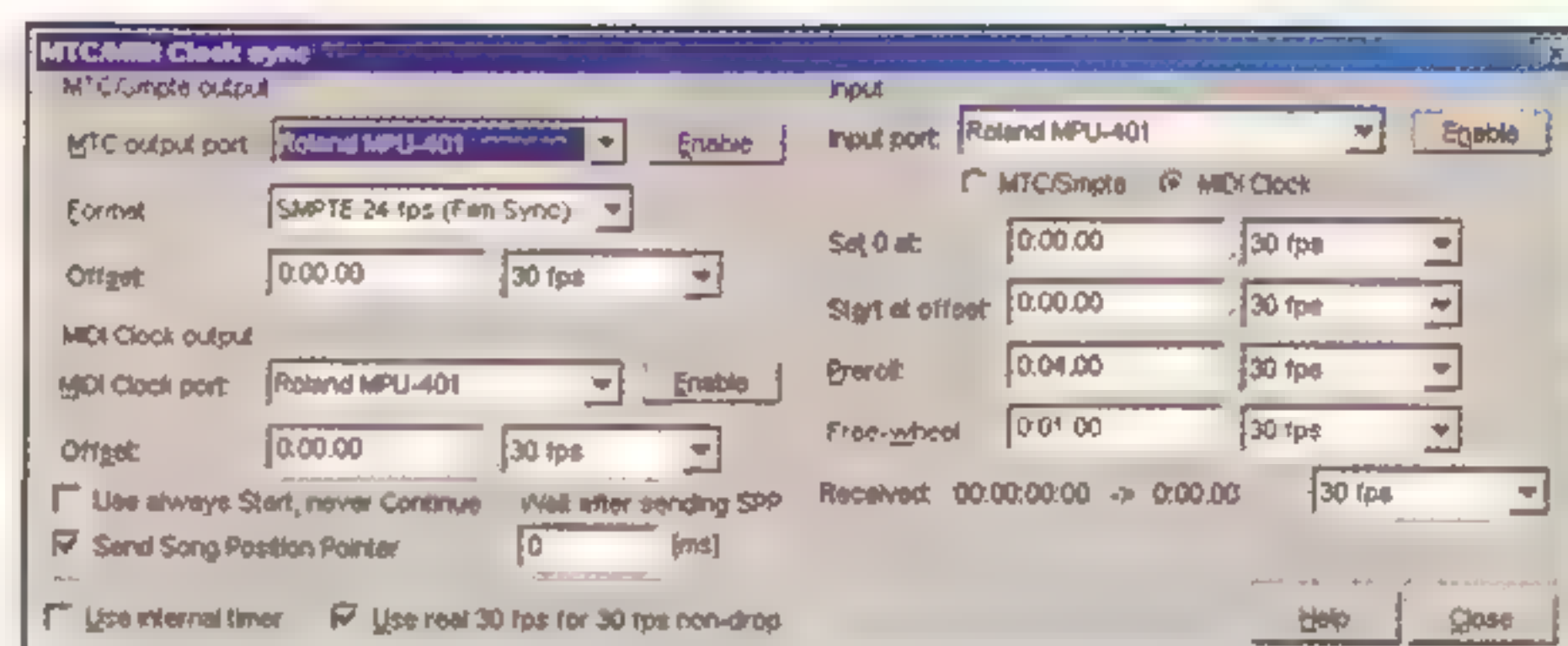
Dupa cum spuneam mai sus, avem aici ca o noutate față de alte versiuni, posibilitatea deschiderii de formate video cum ar fi avi, mpg, mov și sincronizarea acestora cu muzica din fișierul sng. Această opțiune se găsește sub forma Sync with video aflată în meniul View.

Cîteva cuvinte despre cum se înregistrează. N-TRACK poate înregistra de pe CD, de pe microfon legat la placa de sunet sau poate primi semnal MIDI de la o clăpă externă. Pentru a realiza sincronizarea între device-uri MIDI diferit, există opțiunea MTC/MIDI clock sync, unde MTC (MIDI Time Code) este un protocol de SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers).

După ce au fost introduse toate track-urile, aplicate efectele, aranjate volumele, mixarea într-un



**Efectele - sunt presetate deja în program și pot fi aplicate însă pot fi și modificate de utilizator.**

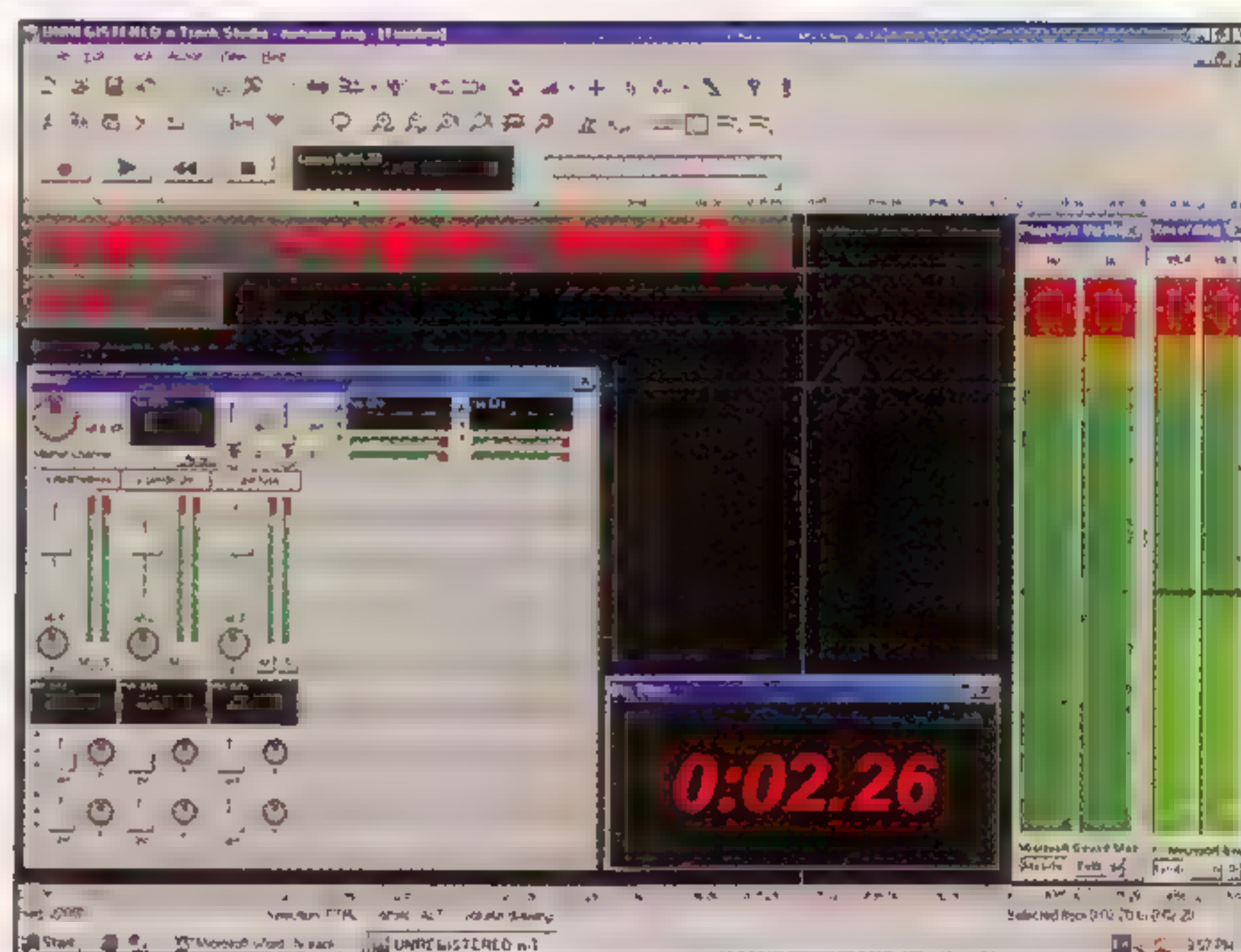


**Setările midi - includ posibilitatea modificării de port-uri, input/output, etc.**

singur wave se face prin randare cu opțiunea MIXDOWN SONG din meniul File.

În concluzie, după studiarea acestei versiuni demo, N-TRACK

STUDIO nu prezintă nimic deosebit față de alte programe, lucru argumentat de existența altor soft-uri ca COOL EDIT sau CAKEWALK.



**După cum spuneam și la Sound Forge, nTrack face din categoria de programe de editare cu interfață simplă și eficientă.**



Revista care vă oferă  
cele mai proaspete informații  
din domeniul comunicațiilor  
mobile ... și nu numai!



Tel.: 224.36.53; fax: 210.63.67 ERC Pross

# GSMag@zin

revista celor cu și fără celular



# OXFORD INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA

**PRODUCATO** The Learning Company

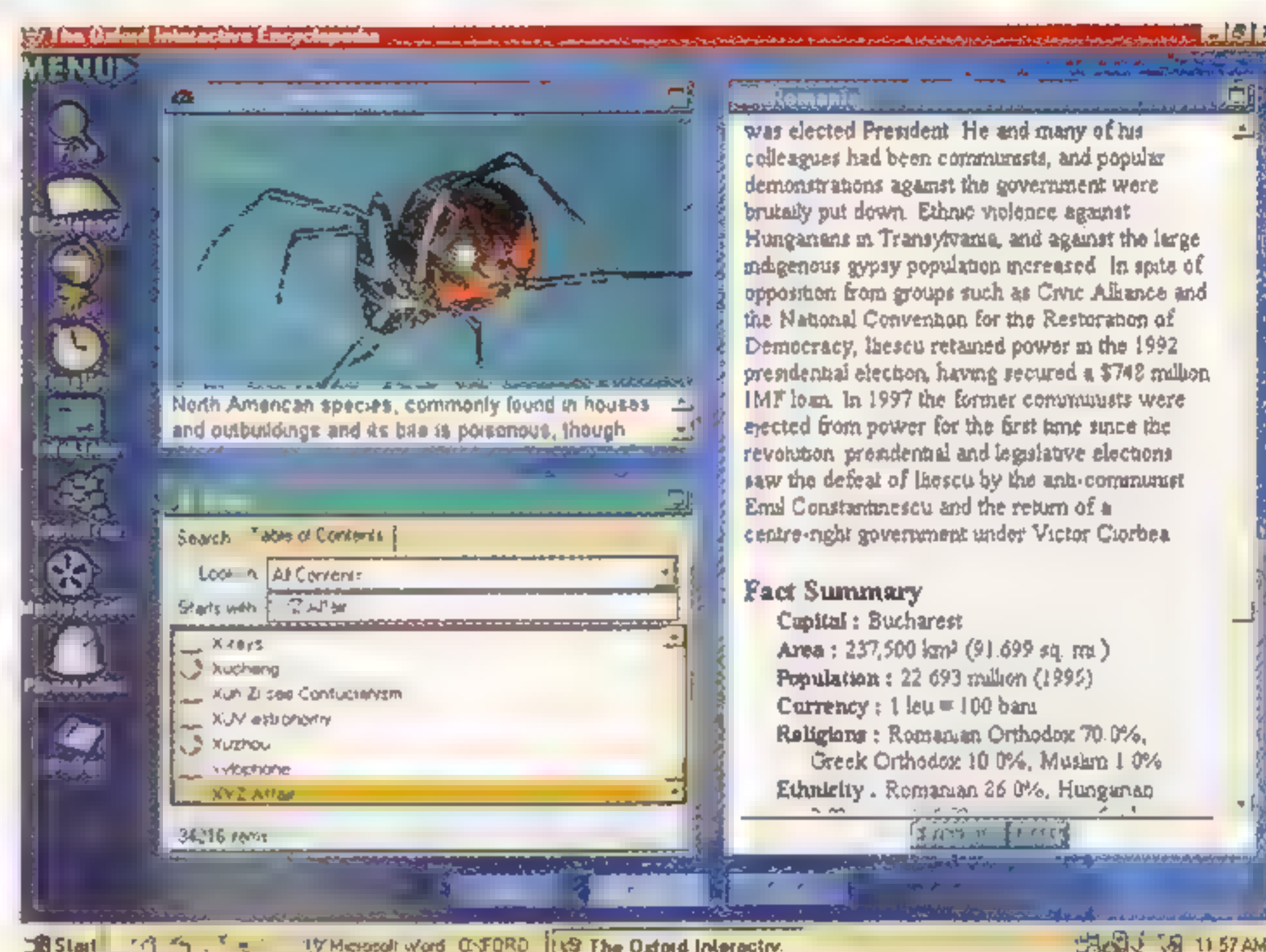
**Monosit**

Adrian Dorobăț

În prezent, enciclopediile electronice cîştiga tot mai mult teren pe piața informației, oferind o cantitate enormă de date la un preț competitiv. Enciclopedia celor de la "The Learning Company" nu se lasă cu nimic mai prejos, mai ales că vine sub sigla unui nume cu rezonanță ca Oxford. Pe CD se găsesc reunite cinci tomuri de dimensiuni apreciabile: "The Oxford Illustrated Encyclopedia", "The New Shorter English Dictionary", "The Concise Oxford Thesaurus", "Oxford Dictionary of the World" și "Pocket Oxford Dictionary of Biography". Împreună acestea acoperă un câmp extrem de vast, iar datele sunt sprijinite de fotografii, tabele, sunete, animații și filme. În mod regretabil însă, din cauza spațiului limitat filmele au fost reduse la o dimensiune de aproximativ 100x100 pixeli, ceea ce face desolfrarea a ceea ce se

Întîmplă în respectiva fereastră  
oarecum dificilă.

Accesul la informație este simplu, utilizatorul avînd la dispoziție un motor de căutare performant pentru găsirea datelor care suporta și sarcini complexe, cu operatori logici precum și filtre pentru sortarea rezultatelor. Informațiile se pot cauta și cu ajutorul a doua module generale: Atlas pentru localizarea geografică și Time Line pentru localizarea evenimentelor pe axa timpului. Pentru majoritatea termenilor există link-uri interne sau link-uri pentru site-uri Internet, căutarea putînd fi extinsă după dorință. Apoi cu datele adunate se pot realiza prezentări multimedia cu ajutorul modulului Media Show . Un alt modul, Planetarium, face posibilă admirarea constelațiilor stînd confortabil la birou. În final, pentru cei care vor să se recreeze există și un mic joc intitulat



"Starquest" în care trebuie să cauți cu telescopul o anumită stea pe harta cerului, activitate care devine plictisitoare după o vreme.

Cei care vor să învețe lucruri noi prin joacă și amuzament tre-

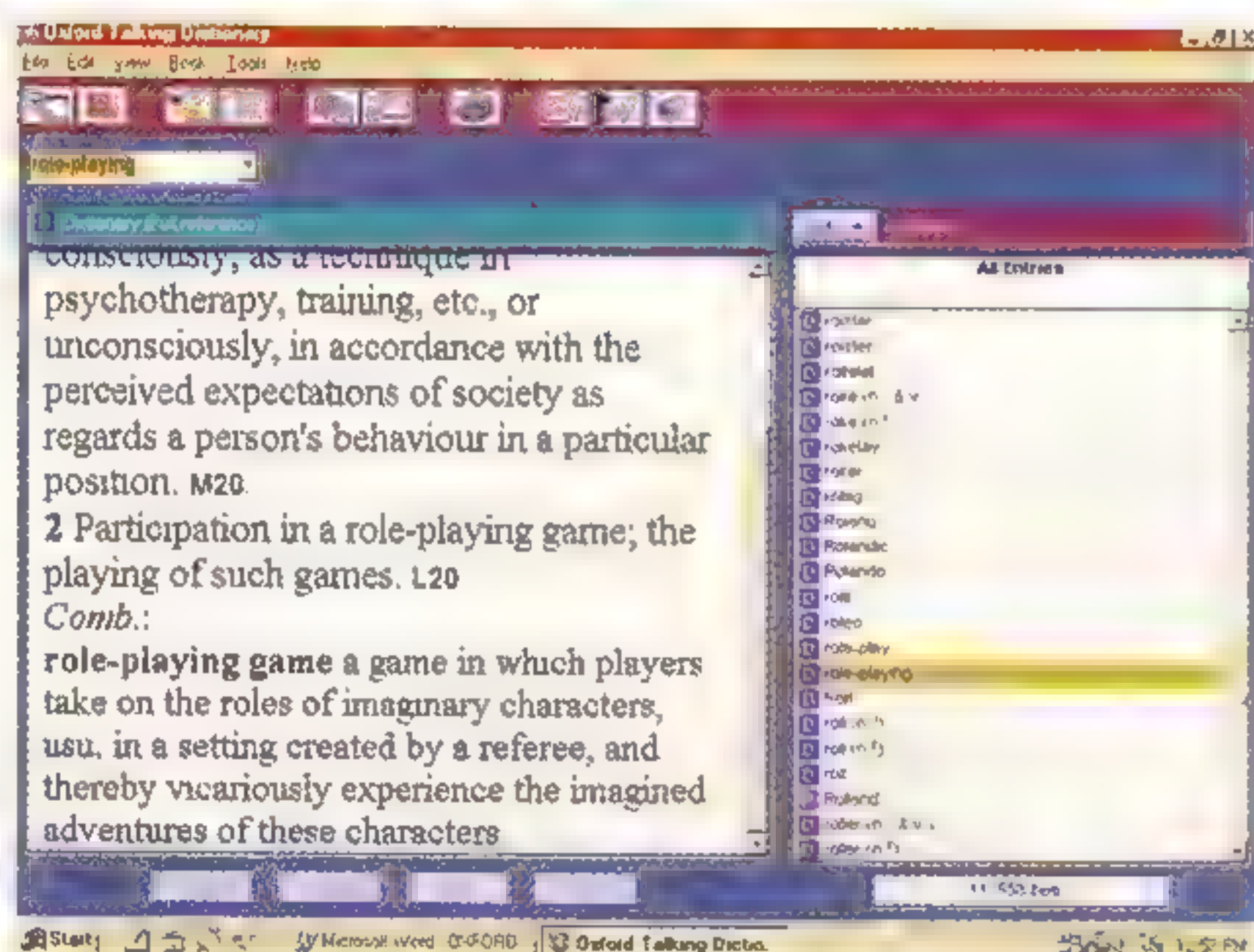
buie sa caute în alta parte: Oxford Interactive Encyclopedia este la fel de serioasă ca și instituția de învățământ al carei nume îl poartă. Dar tot ca și aceasta inspira respect și încredere.

# OXFORD TALKING DICTIONARY

**The Learning Company**

## Monosit

Adrian Dorobăţ



**C**unoașterea limbii engleze, este o necesitate pentru cei care folosesc un calculator. Cu toate acestea, fiecare are nevoie din când în când de un dicționar care să-i lămurească un termen ce se încapaținează să rămână necunoscut. Chiar dacă nu traduc cuvintele în limba noastră maternă, dicționarele de tip englez-englez le definesc într-un limbaj mult mai accesibil, ușor de înțeles chiar și de cei care nu au cunoștințe extinse de limbă

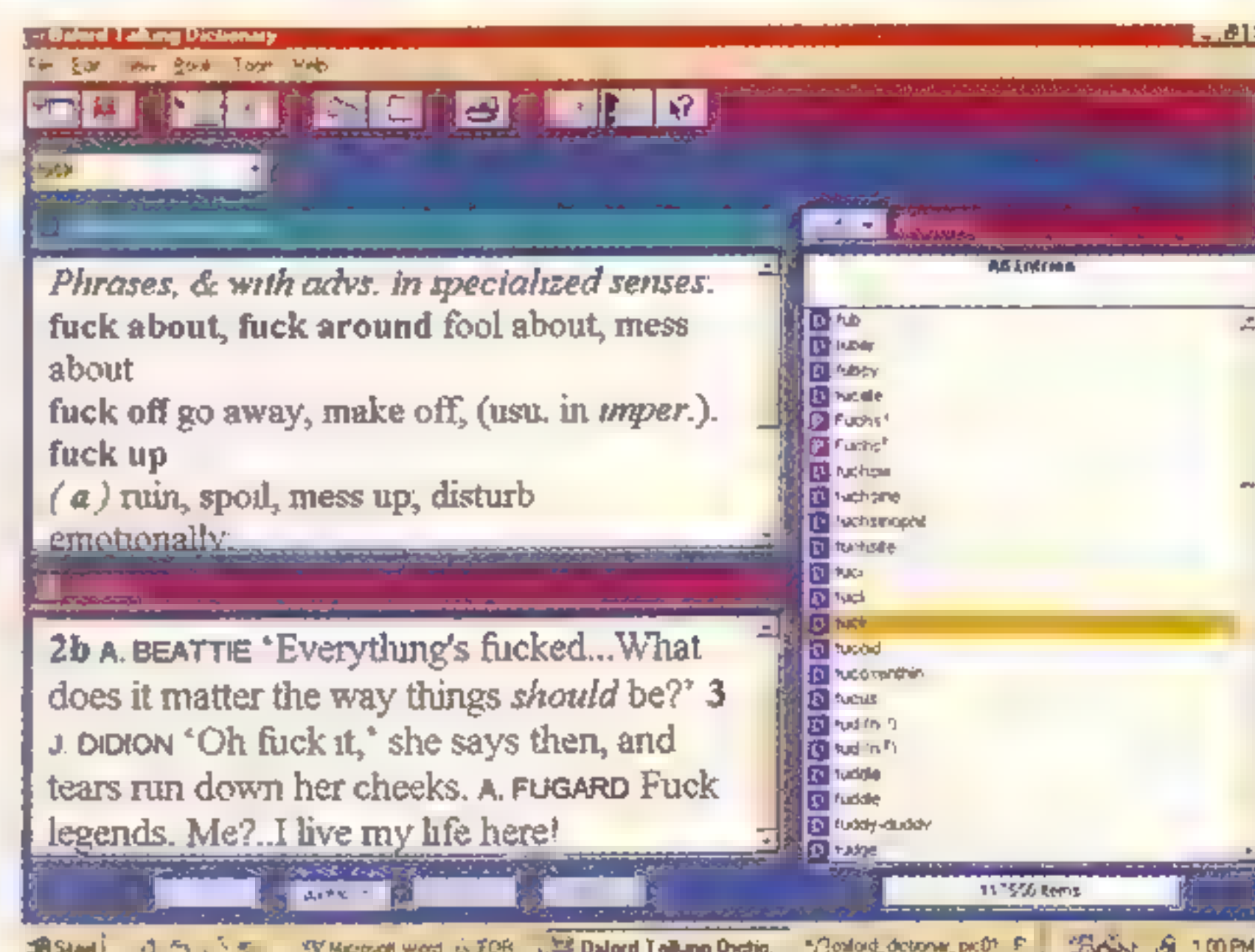
engleză.

Oxford Talking Dictionary oferă 500.000 de articole de dicționar, o cifră enormă dacă ținem cont că DEX-ul nostru are doar 75.000. După cum îi spune și titulatura, dicționarul "vorbește", ceea ce înseamnă că aproape un sfert din definiții au atașat și un model sonor de pronunțare, rostit tare, clar și cu un accent impecabil. Acest lucru îl face potrivit pentru cei care vor să învețe corect sau să își corecteze engleza vorbită.

Iar cei care nu se descurcă bine nici în scris pot totuși găsi ușor cuvintele cautate cu ajutorul motorului de căutare care poate localiza și sintagme trunchiate sau chiar ortografiate greșit. Fiecare cuvânt are disponibile sinonime și citate care arată în ce contexte este folosit. Pentru lingviști și traducători dicționarul se poate dovedi o unealtă indispensabilă, dar ca să nu se adreseze doar unui public restrâns, editorii și-au structurat produsul în așa fel încât seamănă

destul de mult cu o enciclopedie. Dictionarul contine 3000 de imagini si harti precum si peste 9000 de definitii enciclopedice care vin sa completeze un CD si asa excelent.

Singura întrebare pe care ar trebui să v-o puneți înainte de a cumpăra un asemenea produs este: am într-adevar nevoie de așa ceva? Și dacă răspunsul este afirmativ, atunci dicționarul celor de la Oxford merită investiția.



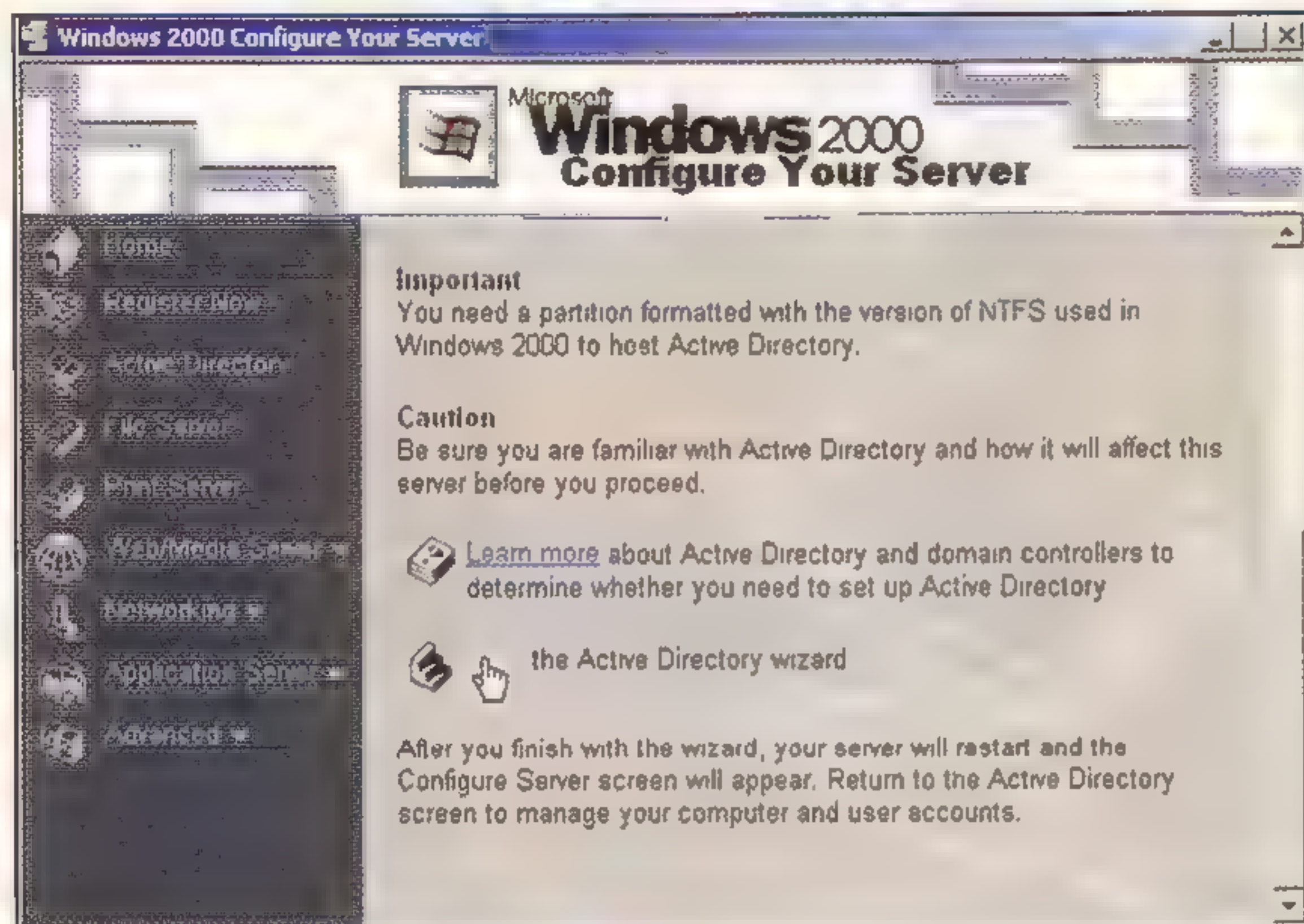


# Microsoft Windows 2000

PRODUCĂTOR: Microsoft

Microsoft

Alex Bartic



**În Windows 2000 configurarea serverului se poate face mai ușor din "Configure Your Server". Acesta este un wizard care concentrează principalele servicii ca Active Directory, Networking și Print Server.**

cînd în loc de NT5 Microsoft a anunțat rebotezarea acestuia în Windows 2000 și amînarea pînă în toamnă 99 cînd urmează să apară primele trei variante, urmate la 2-3 luni de o a patra.

Pentru utilizatorii obișnuiți și stațiile de lucru, NT5 Workstation a dat naștere la Windows 2000 Professional care în ciuda diverselor zvonuri nu urmează să înlocuiască Windows 98 deși din punct de vedere al funcționalității sunt relativ asemănătoare. Conform documentației, Pro-ul suporta doar un procesor, 4GB memorie și exact ca și Win98 are integrat un server de web cu funcționalități restrînse.

NT5 Server s-a transformat în Windows 2000 Server, cu suport pentru două procesoare, 4GB memorie, Active Directory și Internet Information Server 5.

NT5 Enterprise Server se numește acum Windows 2000 Advanced Server și este un Server cu suport pentru patru procesoare, Load Balancing și Clustering.

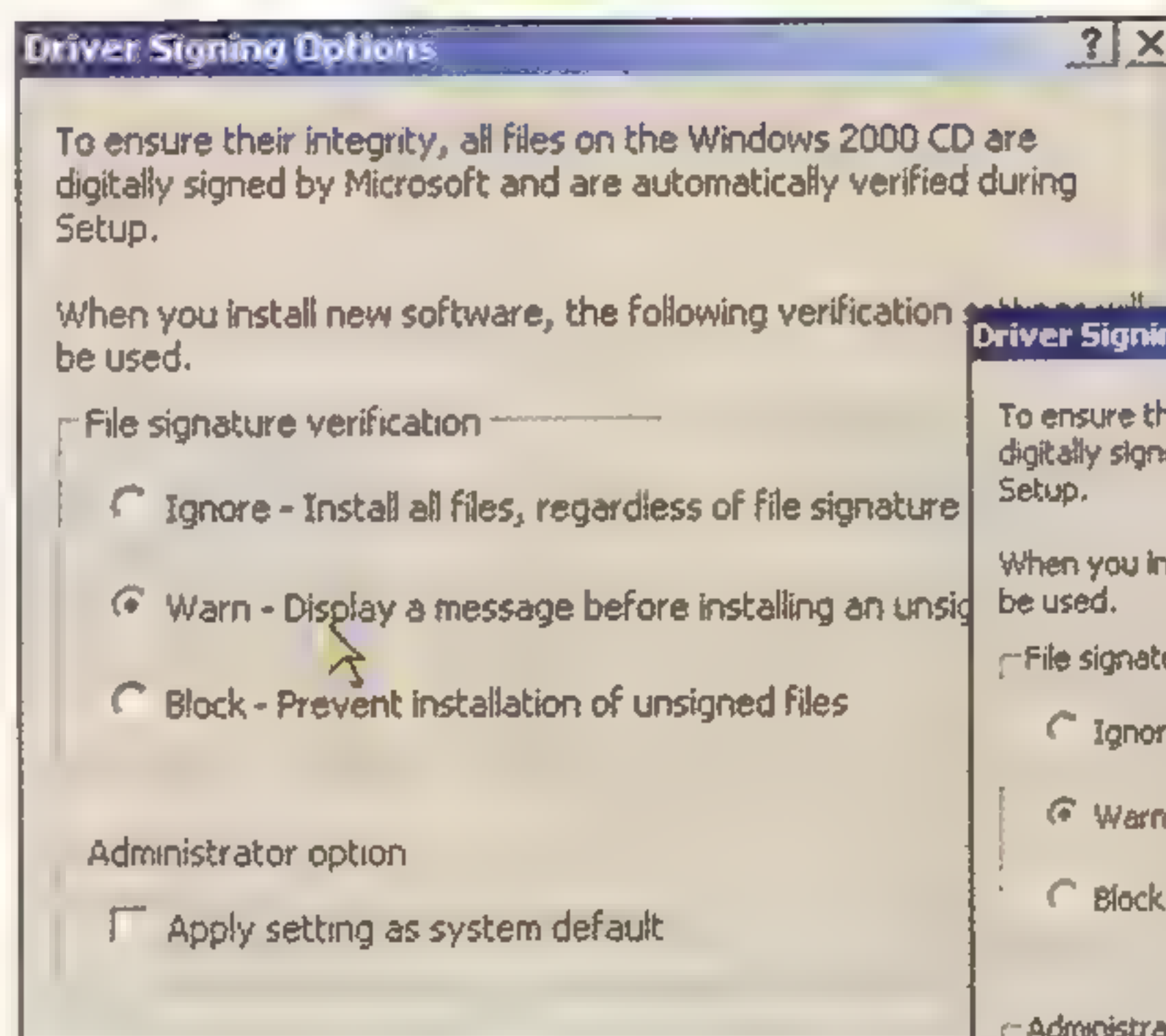
Windows 2000 Datacenter Server este ultimul din serie și de departe cel mai puternic, fiind orientat direct către piața serverelor high-end. Principalele diferențe

**I**n ultima vreme Microsoft-ul a început să simtă în coaste un nou gimpe, Linux-ul, unul dintre cele mai fiabile și mai rapide sisteme de operare, deși nu tocmai perfect standardizat sau ușor de utilizat. În același timp piața serverelor este dominată clar de diversele Unix-uri, considerate mult mai eficiente și în mod special mult mai configurabile decît NT4 în ciuda celor

două Service Pack-uri lansate în 99. Răspunsul gigantului din Redmond la toate aceste probleme este unul singur: Windows 2000 și în ciuda proverbului care spune că "cine aleargă după doi iepuri nu prinde nici unul" s-ar putea ca Microsoft-ului să-i reușească această mișcare.

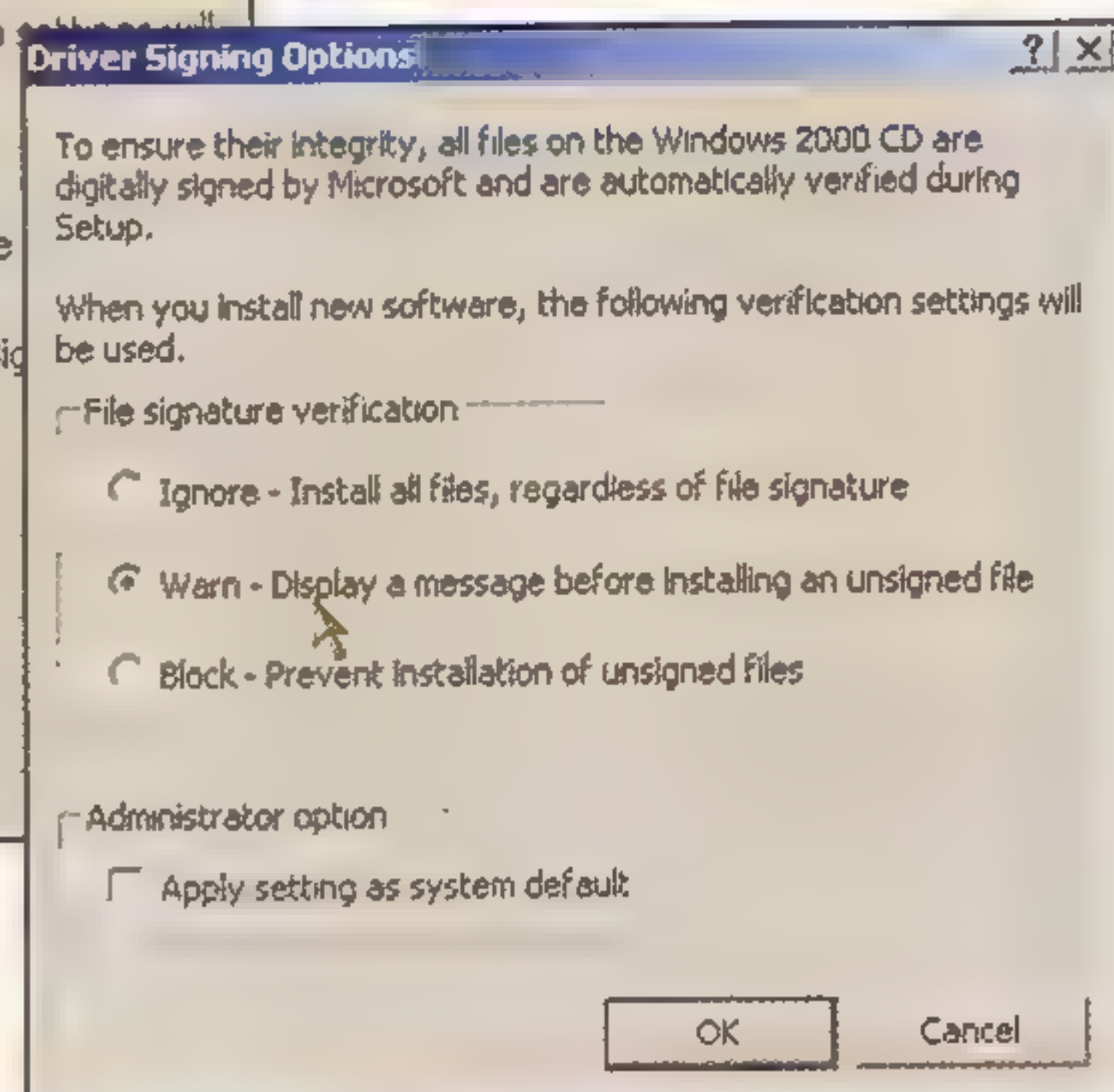
## The beginning

Totul a început la sfîrșitul lui 98



**Sus:** Statisticile apar acum și pentru rețele și nu numai pentru modem.

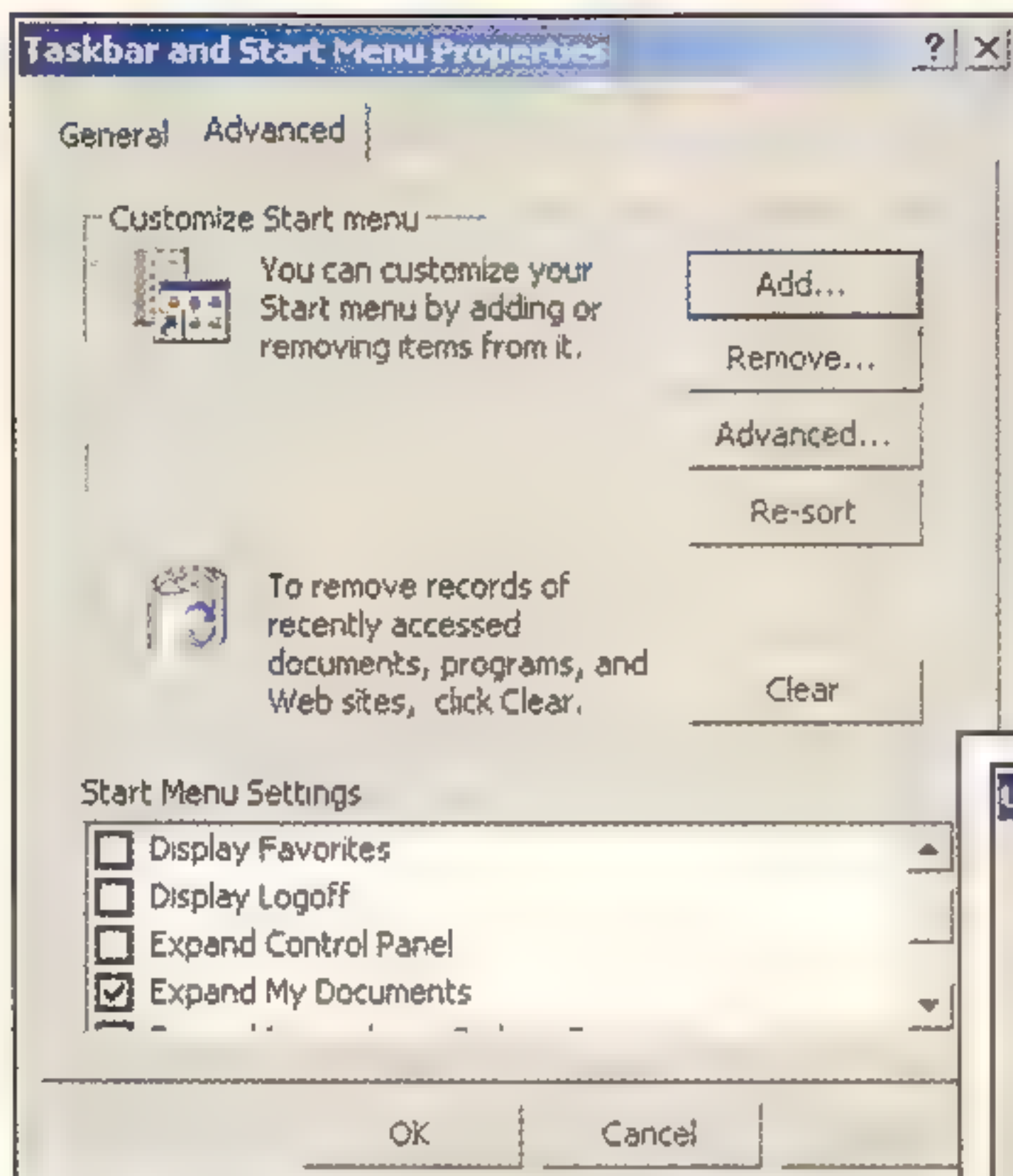
**Jos:** Noul sistem de semnare al driverelor cu ajutorul căruia pot fi detectate imediat diversele fake-uri care nu provin de la firmele producătoare ale componentei.



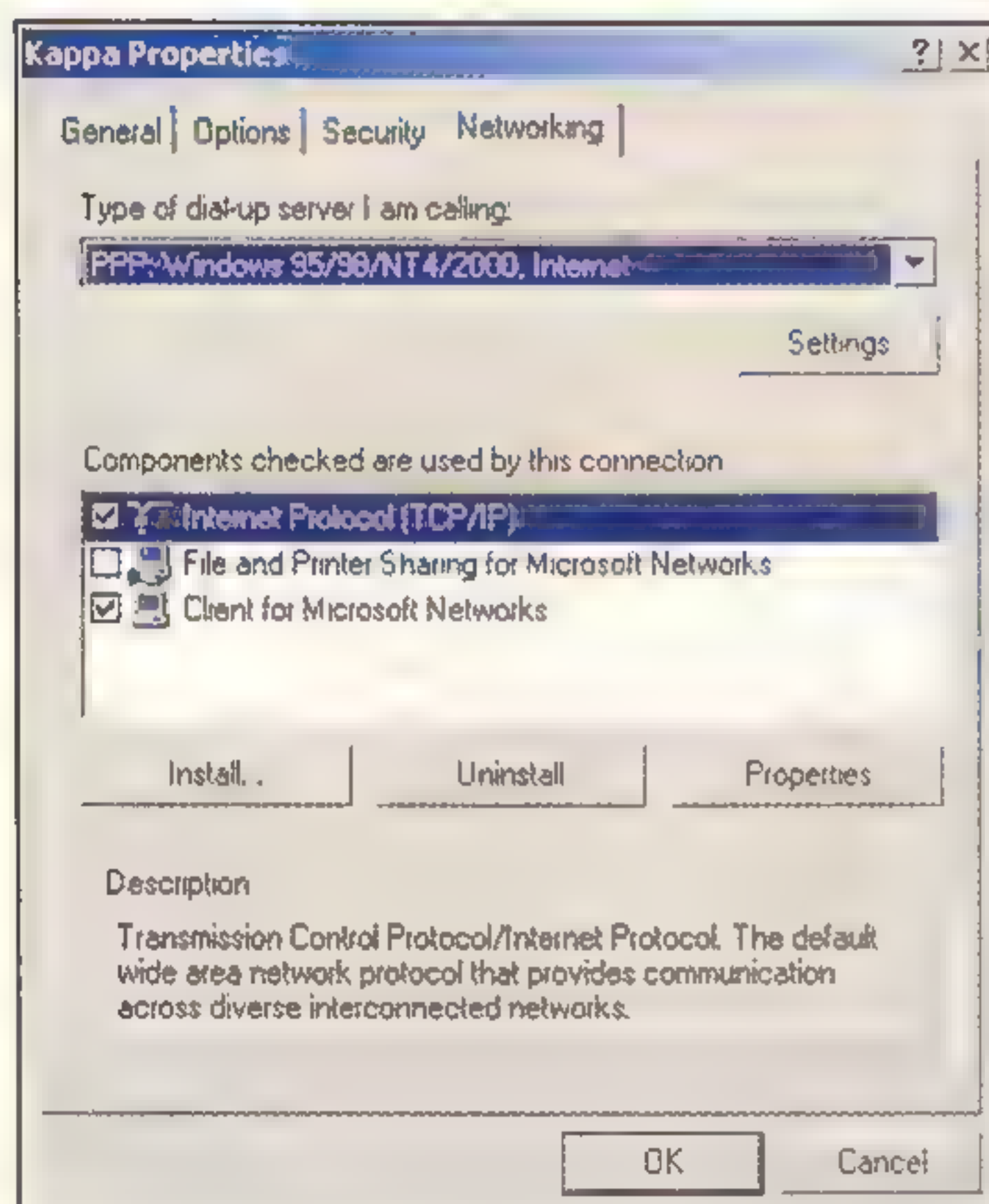








**Dreapta: la Professional nu este neapărat necesară introducerea parolei pentru logare după pornirea sistemului.**

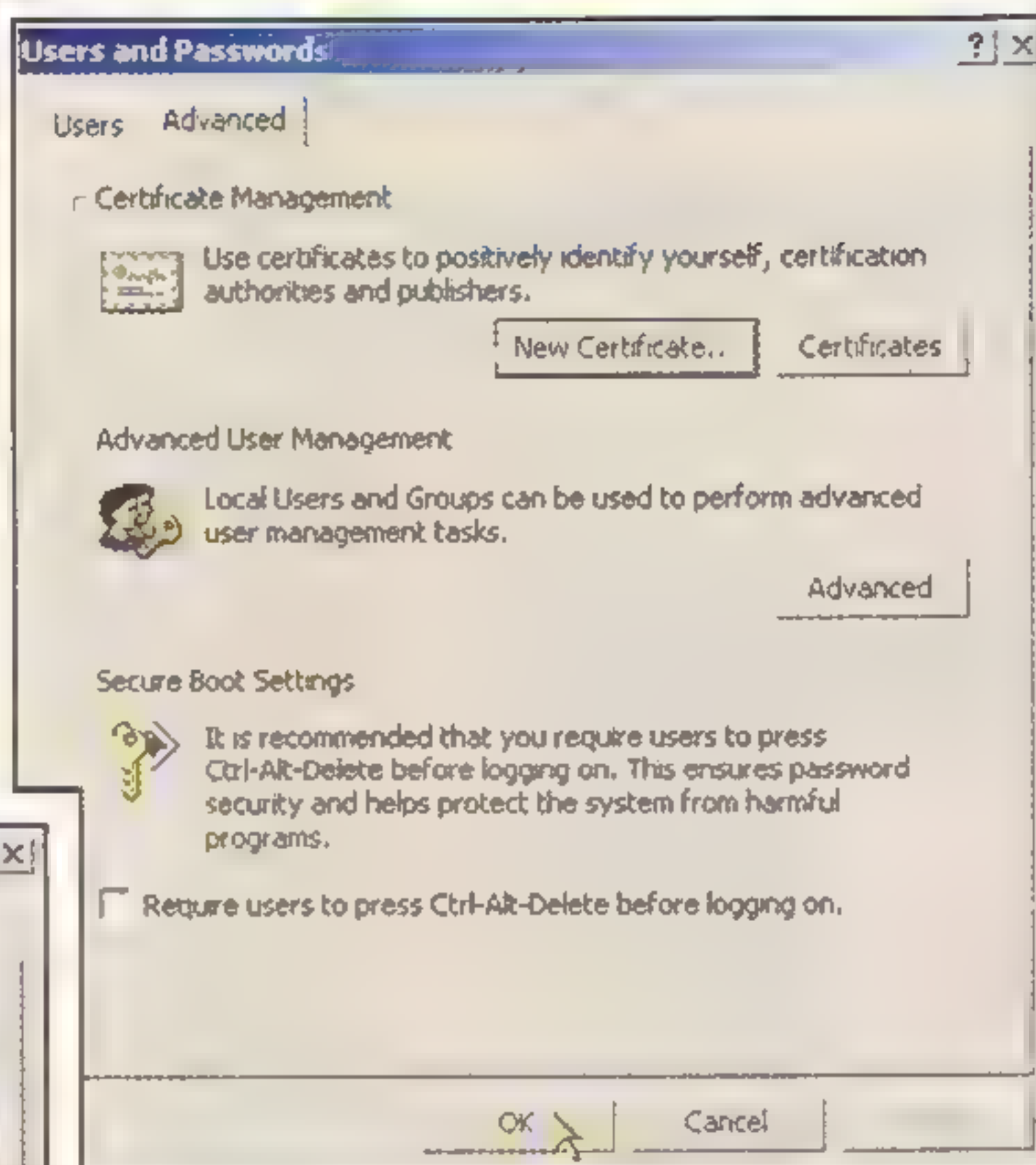


are. O altă problemă specifică Windowsului este modul în care programele suprascriu diverse dll-uri importante cu versiuni mai vechi, afectând activitatea altor aplicații. Noul System File Protection permite oricărui program de instalare să modifice dll-urile din SYSTEM și SYSTEM32, după care le înlocuiește cu variantele originale. În același timp Microsoft va lansa pachete oficiale de update-uri pentru dll-uri, pe care instalările se le poata rula pentru a update-ui sistemul de operare. Windows 2000 utilizează code-signing pentru a detecta dacă respectivele update-

uri provin de la MS și nu au fost modificate între timp. Pentru a limpezi definitiv apele, Win2000 și Win98 Special Edition dețin o tehnologie numită side-by-side sharing care permite rularea simultană a mai multor versiuni ale aceleiași componente COM sau Win32, acestea rezidând fizic în subdirectorul programului care le utilizează și fiind apelate doar de el, iar responsabilitatea update-urii revine în mod automat producătorului.

De-a lungul ultimelor luni de zile în Win2000 beta3 au fost raportate nenumarate probleme cu aplicațiile concepute pentru

**Stînga: Se observă opțiunile mult mai cuprinzătoare care permit extinderea Start Menu-ului.**



**Stînga: Setările pentru Networking s-au mutat acum la fiecare Dial-up în parte. Evident, existau și pînă acum anumite primitive, dar actuala organizare este mult mai flexibilă, deși promite dureri de cap celor obișnuiți cu Windows 9x/NT.**

sistă probleme cu jocurile, acestea refuzînd pur și simplu să se instaleze deoarece detectează un NT sau pur și simplu nu localizează un Win9x. Interesant este că după o traducere forțată (instalare pe Win9x și mutarea registry-ului în Win2000) marea majoritate rulează fără probleme, excepție făcînd cele care mai verifică și varianta DirectX-ului, așa cum procedează 3DMark 99. În ceea ce privește multitasking-ul, în Windows 2000 acesta este preemptiv, ca și în NT. Stabilitatea sistemului este dificil de zdruncinat chiar dacă uneori anumite aplicații dau erori. Task Manager-ul a fost și el un pic modificat fiind acum capabil să termine un proces împreună cu toate procesele auxiliare lansate de acesta, eliminînd o rebootare care sub NT4 era adesea necesară.

În documentație sunt menționate cca. 36 de scenarii care în Windows2000 nu mai necesită reboot, printre acestea numărîndu-se modificarea protocolului de rețea și schimbarea dimensiunii fișierului de swap. Interesant este că repornirea sistemului după modificarea anumitor configurații la partea de rețea putea fi evitată și în NT4 în schimb modificarea dimensiunii fișierului de swap în beta-ul testat a necesitat o rebootare în toată regula.

#### Boot & File System

Pentru prima dată într-un sistem bazat pe NT apare Safe Mode-ul, avînd un comportament similar cu cel din Win9x. Tot la capitolul îmbunătățiri importante intra și System Recovery Console, o consolă text foarte asemănătoare cu MSDOS-ul care permite efectuarea anumitor operații de reparare a sistemului, partiționare a hdd-urilor și reconfigurare a hardware-ului fără a necesita pornirea în mod grafic.

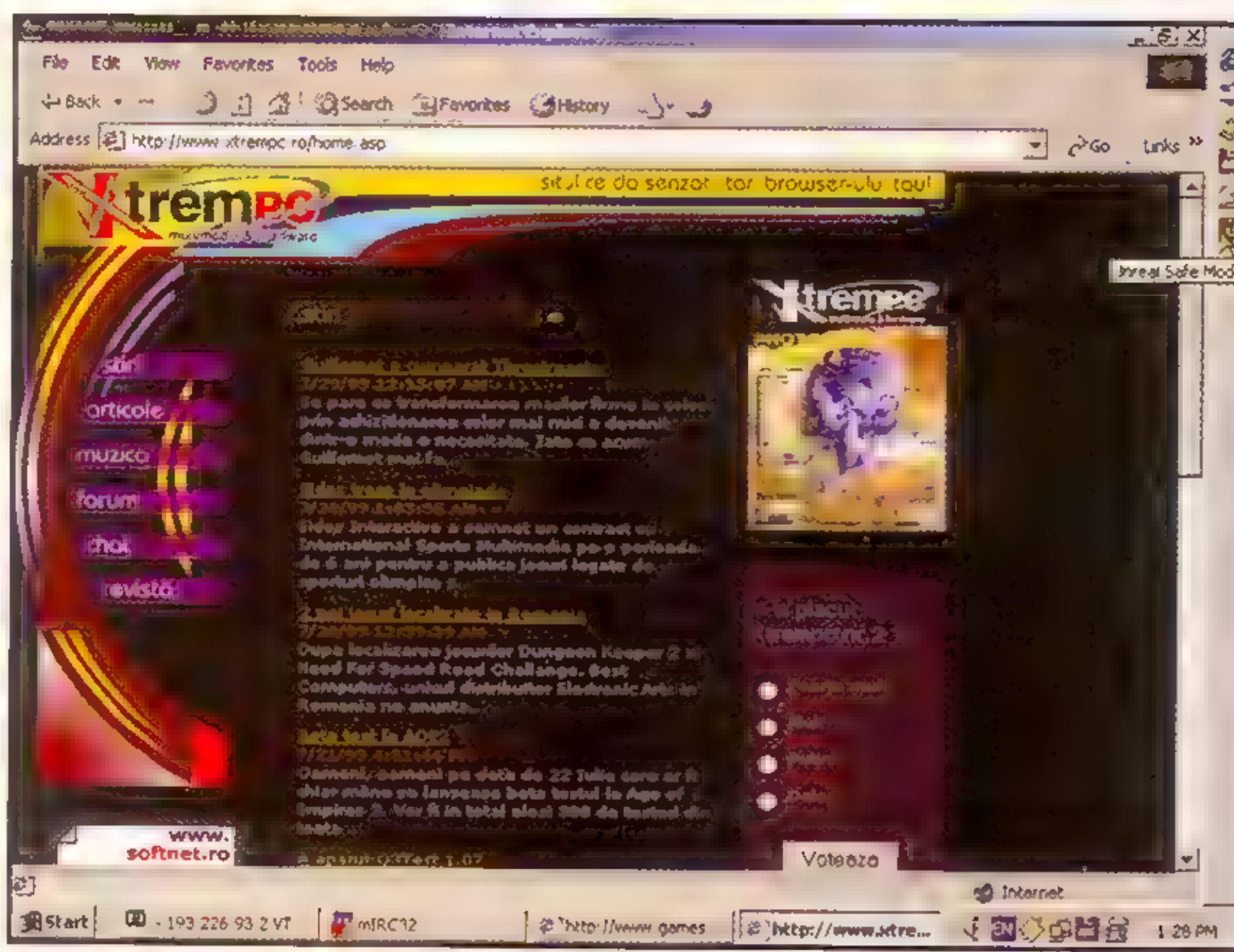
Windows NT 4.0 și Windows 9x. O mare parte din acestea au fost rezolvate în 2072 (RC1) deși per-



**Noul CD Player din 2000 download-uieste de pe Internet titlurile melodiilor și numele albumului. Nimic cu adevărat nou, dar te scutește de instalarea unui alt program.**



**Cel mai "tare" site care se poate deschide, folosind Explorer-ul din Windows 2000. Pe marginile acestuia se observă interfața prezentă și în Windows 98.**



NTFS-ul a avansat și el pînă la versiunea 5 și deține acum un sistem de criptare a datelor, și un modul de scanare contra erorilor și defragmentare a partițiilor. Tot aici a apărut și un dispozitiv de quota care permite limitarea spațiului maxim ocupat de către un utilizator pe o anumită partiție, eventual avertizîndu-l cînd se apropie în mod periculos de cifra fatidică. Nu exista suport pentru DriveSpace3 în schimb NTFS5 are

în continuare posibilitatea primării subdirectoarelor.

#### Server

Win2000 Professional nu este tocmai sistemul ideal pentru administrarea unei rețele sau ca server Internet, deși are cîteva posibilități în acest sens. Varianta Server este mult mai potrivită în acest domeniu datorită IIS5 și Active Directory. Acesta din urmă este un modul care folosește la

administrarea resurselor unei rețele, utilizînd o ierarhie care ușurează mult accesul și localizarea diverselor computere, imprimante, utilizatori și directori share-uiti. De bază în structura Active Directory-ului este IntelliMirror, un modul care permite unui user să folosească orice workstation, desktop-ul și documentele personale fiind accesate pe server și trimise la locul temporar de lucru.

Distributed File System (Dfs) permite maparea share-urilor din rețea în așa fel încît să simuleze o structură normală de directori, fiind totuși posibilă închiderea unui anumit share fără a destabiliza restul arborelui, utilizatorii fiind chiar notificați cînd acesta redevine accesibil.

Advanced Server și DataCenter Server merg mai departe, oferind pe lîngă suportul pentru mai multe procesoare alte două module noi. Load Balancing permite distribuția apelurilor TCP/IP (WWW, Proxy, FTP) pe cel

mult 32 de servere pentru a împiedica timpuri mari de așteptare generați de sufocarea unui singur cu prea multe conexiuni. Clustering-ul permite interconectarea a două computere, aparînd în rețea ca unul sigur și care prin verificări reciproce reușesc să asigure un flux continuu de date în ciuda unor eventuale probleme software/hardware.

#### În final

Deși nu a fost conceput pentru a înlocui Win98, Win2000 Professional se adresează în mod evident utilizatorilor mai pretențioși care, fiind nemulțumiți de Win9x, migrează spre Linux. Professional-ul corectează marea majoritate a problemelor aparute în Win9x, este extrem de stabil și se mișcă excelent pentru un sistem bazat pe NT, chiar și în lipsa unui supercomputer. Noi l-am testat și pe un K6-2 350 cu 64MB RAM iar rezultatele au fost mai mult decît încurajatoare, deși 128MB RAM sunt totuși ideali. Este însă foarte greu de evitat ideea că Windows 2000 Professional este ce ar fi trebuit să fie Windows 98 acum un an...

Dacă varianta Pro se va bucura în mod cert de o largă răspîndire, succesul Server-ului și Advanced Server-ului sunt un pic mai incerte, în ciuda faptului că utilizatorii de Windows NT4 vor migra către unul din ele. Acceptarea lor va depinde de viteza cu care vor rula aplicații cu baze de date și servere de web legate la acestea, acesta fiind singurul mod în care Microsoft poate să-l convingă pe posesorii de servere UNIX că avantajele oferite de Windows 2000 depășesc nivelul schimbărilor cosmetice la nivelul interfeței, irelevante pentru oamenii obișnuiți cu diverse shell-uri.

## Viteza

În ciuda celor 32 biți ai NT-ului, Windows 9x a fost întotdeauna cel mai rapid sistem de operare de la Microsoft, în principal datorită arhitecturii simple, lipsa de protecție și fără servicii auxiliare care să consume timp de procesare și memorie. Pe de altă parte Windows 2000, deși bazat pe un kernel de NT îmbunătățit, se apropie frecvent și chiar depășește ca putere Windows 9x la viteza de rulare a aplicațiilor și chiar a jocurilor.

În tabelul alăturat se află cîteva tip-uri obținute în Win2000 și Win98, valorile fiind însă doar orientative din motive de beta. Mai mult, placa video utilizată a fost un Voodoo 3 3000 care oficial nu merge 3D în Win2000 datorită lipsei unui driver de la 3dfx, ceea ce ne-a silit să recurgem la cîteva drivere de pe Internet, evident nesuportate de către producătorul V3-ului sau de Microsoft. Rezultatele au fost obținute la 640x480x16 vsync on - 60Hz (în Win2000 nu am putut beta vsync off, fiind nevoiți să-l lăsăm activat și în Win98) și au ca unic scop compararea celor două sisteme de operare.

Privind un pic rezultatele sare în ochi diferența de la Unreal Direct3D, normală datorită stadiului beta în care se află DX7-ul din Win2000, cu debug info activat. Creșterea performanței cu circa 20% față de DX6, promisă de Microsoft, pare foarte plauzibilă conform fps-urilor aproape similare obținute în Tirtanium, un benchmark foarte puțin utilizat dar care spre deosebire de 3DMark a rulat perfect sub ambele sisteme.

	Windows 2000	Windows 98
Quake3Test 1.07 - demo1 (OpenGL)	22.1	23.4
Quake3Test 1.07 - demo2 (OpenGL)	26.1	27.5
Unreal 225f - intro (Direct3D)	18.6	27.9
Unreal 225f - intro (Glide)	32.8	32.4
Quake2 3.20 - demo1 (miniGL)	55.6	56.0
Quake2 3.20 - demo2 (miniGL)	53.0	54.1
Tirtanium 1.30 n. texture (Direct3D)	30.0	31.2
Tirtanium 1.30 h. texture (Direct3D)	22.0	23.3

**Rezultatele de mai sus demonstrează clar dorința Microsoft-ului de a realiza un sistem de operare cu adevărat competitiv.**



# MEGATEST

# VEZI TELEVIZORUL PE CALCULATOR ACUM!

# FOLOSEȘTE UN

# TV

# TUNER

**C**red ca oricine ar putea sa aprecieze prezența unui TV tuner în configurația calculatorului personal. Fie ca nu mai pierzi emisiunile preferate din diverse motive, fie ca poți sa înregistrezi secvențe video și imagini statice din aceste emisiuni sau ca poți spune că îți cumperi un televizor la preț redus calitățile unei astfel de componente sunt evidente.

Ca de obicei, XtremPC încearcă să faca lumina în această problema, a TV tunerului. În general, un TVT se prezinta sub forma unei plăci de extensie, componenta ce se ocupa în fapt de decodarea semnalului TV fiind un paralelipiped argintiu ceva mai voluminos, ceea ce o face deosebita de orice altă placa din calculator. Mai exista și unele variante externe (TV-Box) care trimit semnalul decodat în intrarea video a plăcii grafice, variante built-in în placa grafica, variante care sunt extensie a plăcii video etc. În cadrul testului de față avem reprezentanți aproape din fiecare categorie.

Pentru a vedea diferențele între diferitele modele, sa vedem principiul pe care se bazează procesul de vizionare în sine. Semnalul Tv este furnizat de o antena, CATV, VCR sau orice altă sursă este decodat, proces în urma caruia se obține semnal video și audio. Semnalul video este trimis spre placa grafică, existând două moduri de afișare: direct și overlay. Primul mod trimite informația video plăcii grafice care o afișează, al doilea mod trimite semnal video peste imaginea plăcii video vizionarea făcându-se cu ajutorul unei culori "chroma key". Aceasta înseamnă că porțiunile vizibile din layer-ul TV sunt evidențiate în cadrul imaginii generate de o culoare unică. Dacă facem un print screen, în primul caz în fereastra TV se capturează frame-ul respectiv din emisiunea TV, în al doilea caz, fereastra TV este plină cu o singură culoare: chroma key. Încecați să deschideți o fereastră Paintbrush peste cea TV și umpleți-o cu culoarea chroma key, imediat zona respectivă devine afișata cu semnal video TV! Semnalul audio este trimis spre ieșirea (eventual ieșirile) audio de unde poate fi preluat în placa de sunet a calculatorului (standard, cablu jack stereo

inclus) sau în orice alt sistem audio.

Probabil ca știți că există mai multe standarde (cu variante) TV: NTSC (America și Japonia), SECAM (Franța) și PAL (Europa). În România se folosește standardul PAL D/K, așa ca aveți în vedere acest aspect când vă procurați un TV Tuner. TVR1 și TVR2 prezinta niște particularități din punct de vedere al sunetului. Ele folosesc o frecvență de 6.5 MHz pentru semnalul audio, spre deosebire de standardul de 5.5 MHz mai folosit, așa ca pentru o recepție cu sunet trebuie făcută o adaptare sau alegerea unui model ce demoduleaza ambele frecvențe.

O alta problemă de compatibilitate între standarde este legată de teletext. Europeanii folosesc TELETEXT (arhicunoscut bazat pe pagini numerotate ce servesc diferite informații) iar Americanii, mai șmecheri, folosesc CLOSED CAPTION bazat pe hot words care te informeaza despre ce se difuzeaza într-un anumit moment. Se încearca standardizarea unui teletext bazat pe HTML, deja adoptat de unele canale.

Cam atât legat de standarde. Aprecierea calitativă a unui TV Tuner este foarte subiectivă, diferențierea făcându-se pe criterii care privesc funcțiile oferite, dotarea, ușurința în folosire a funcțiilor, suportul pentru diferite standarde, calitatea imaginii (cea mai subiectivă), captură video. De asemenea mai intervine și varianta constructivă aleasă, nimeni nefiind tentat să-și cumpere o a doua placă video doar pentru că merge cu un anumit tuner TV.

Din punct de vedere al performanței, am evidențiat gradul de ocupare al resurselor în momentul rulării aplicației și gradul de ocupare a procesorului în momentul efectuării capturii video. Comparatia la partea de captură video a constatat din înregistrarea a 10 secunde de video în format 320x240 cu sunet 22 KH/16bit/mono.

Pentru că modelul ATI TV este o extensie pentru placa grafica, am testat toate tunerele cu același ATI Xpert @play cu 8MB de memorie video, ce asigura compatibilitatea cu ATI TV. Voodoo 3 3500 nu a fost testata însă sunt menționate caracteristicile ei alături de prezentare

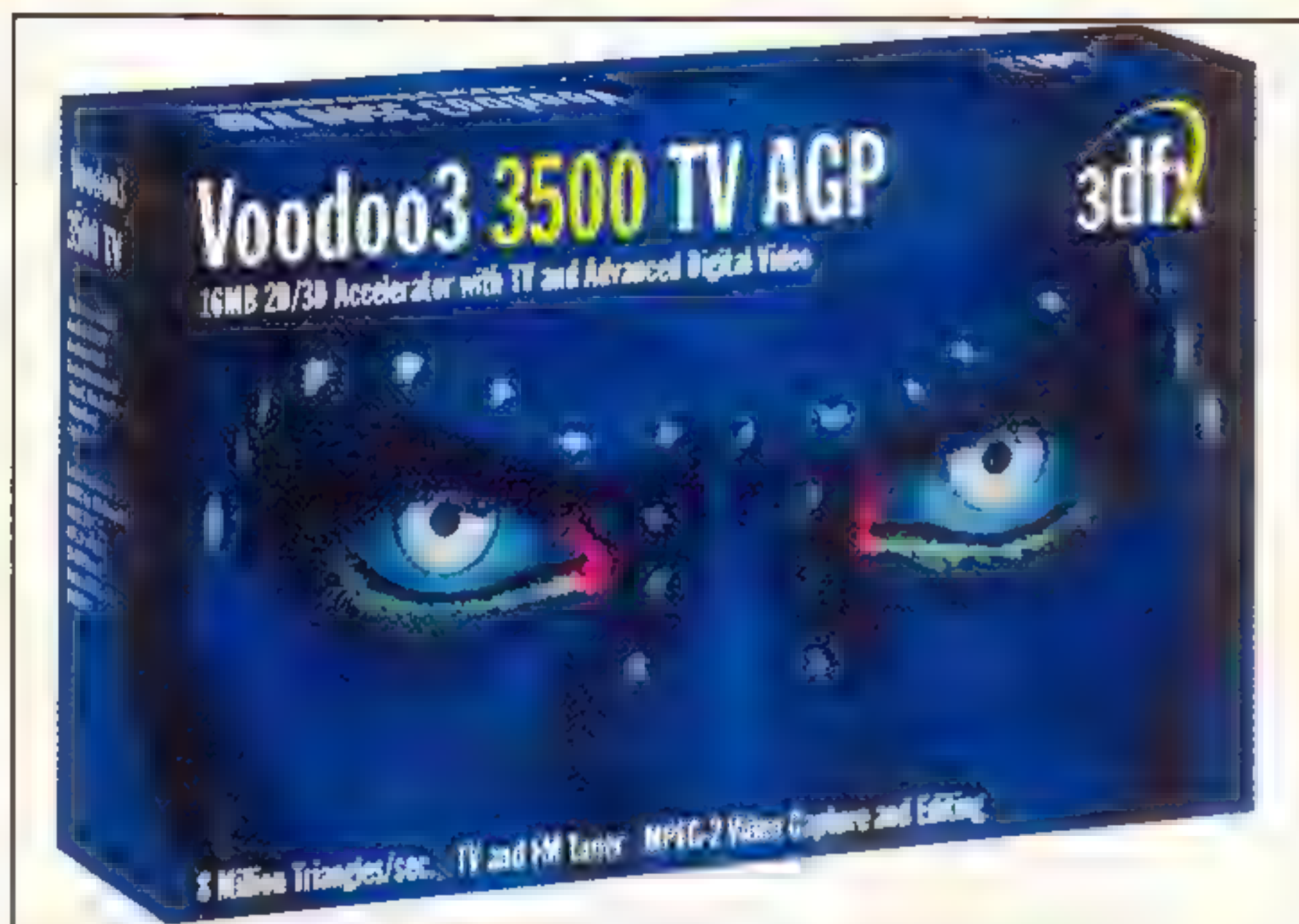


# Voodoo 3 3500TV

3DFx

Sprint Computers

Camil Perian



**D**aca pînă de curînd ATI sau Matrox s-au temut că următorul produs rezultat din fuziunea 3DFx - STB le va afecta piața de desfacere, produs anunțat de altfel cu ceva luni în urmă, iată că acum a sosit și confirmarea, fizică, pentru aceste temeri, din partea 3DFx prin intermediul plăcii sale proaspăt lansate pe piață: Voodoo 3 3500TV. Prin ceea ce aduce nou și chiar și prin prețul său placa nu poate fi considerată ca destinată gamer-ului obișnuit, deși viteza sa sporită chiar și față de Voodoo 3 3000 o poate recomanda și în acest sens. Principalele sale avantaje rezidă în intrările și ieșirile de sunet, video ca și facilitățile video și TV.

Fiind construită pe structura plăcii Voodoo 3 3000, din punct de vedere video, placa nu a suferit multe modificări dar cele pe care le are sunt de o importanță substanțială. După cum ați

vazut numărul trecut, plăcile TNT2 de la Nvidia ajung la frecvențe funcționale de pînă la 175Mhz. Voodoo 3 3500TV are însă o frecvență a ceasului uimitoare de 183Mhz, frecvență identică și în cazul memoriei. Această sporire, care face din Voodoo 3 3500TV cea mai rapidă placă de pe piață la ora actuală se concretizează cel mai evident în sporirea fill-rate-ului plăcii care ajunge acum la 366Mtexels/secundă.

Dar chiar și cu aceasta sporire de viteză, nu acesta este aspectul plăcii cu adevărat interesant. Ceea ce recomandă cu adevărat Voodoo 3 3500TV sunt facilitățile suplimentare adăugate board-ului Voodoo 3 în principal datorate fuziunii cu STB și încorporării pe placă a produsului Desktop TV ce aparținea pînă acum acestora. Rezultatul este clar, și este dat chiar de numele add-on-ului. Monitorul îți este transformat într-un televizor

cu ajutorul TV Tuner-ului încorporat pe care poți face surf pe canale, zoom in pe imagini tv, putînd chiar să înregistrezi programe tv pe care să le redai ulterior la calitate DVD. În plus, folosind programe specializate poți adăuga efecte speciale pe filmele capturate pe care le poți ulterior vizualiza. Placa de asemenea încorporează decodor software MPEG2 suportînd-ul video și audio prin software-ul GoMotion care însoțește placa, lucru binevenit, ca și FM Tunerul existent ce alături de TV Tuner îți va permite o interacțiune sporită cu aproape toate aparatele electronice din casa.

Pentru a se afirma însă și mai mult 3DFx ne arată prin Voodoo 3 3500TV nu numai că este important să o faci ci și cum o faci. Drept care întîlnim o modalitate cu adevărat originală de realizare a conexiunilor între

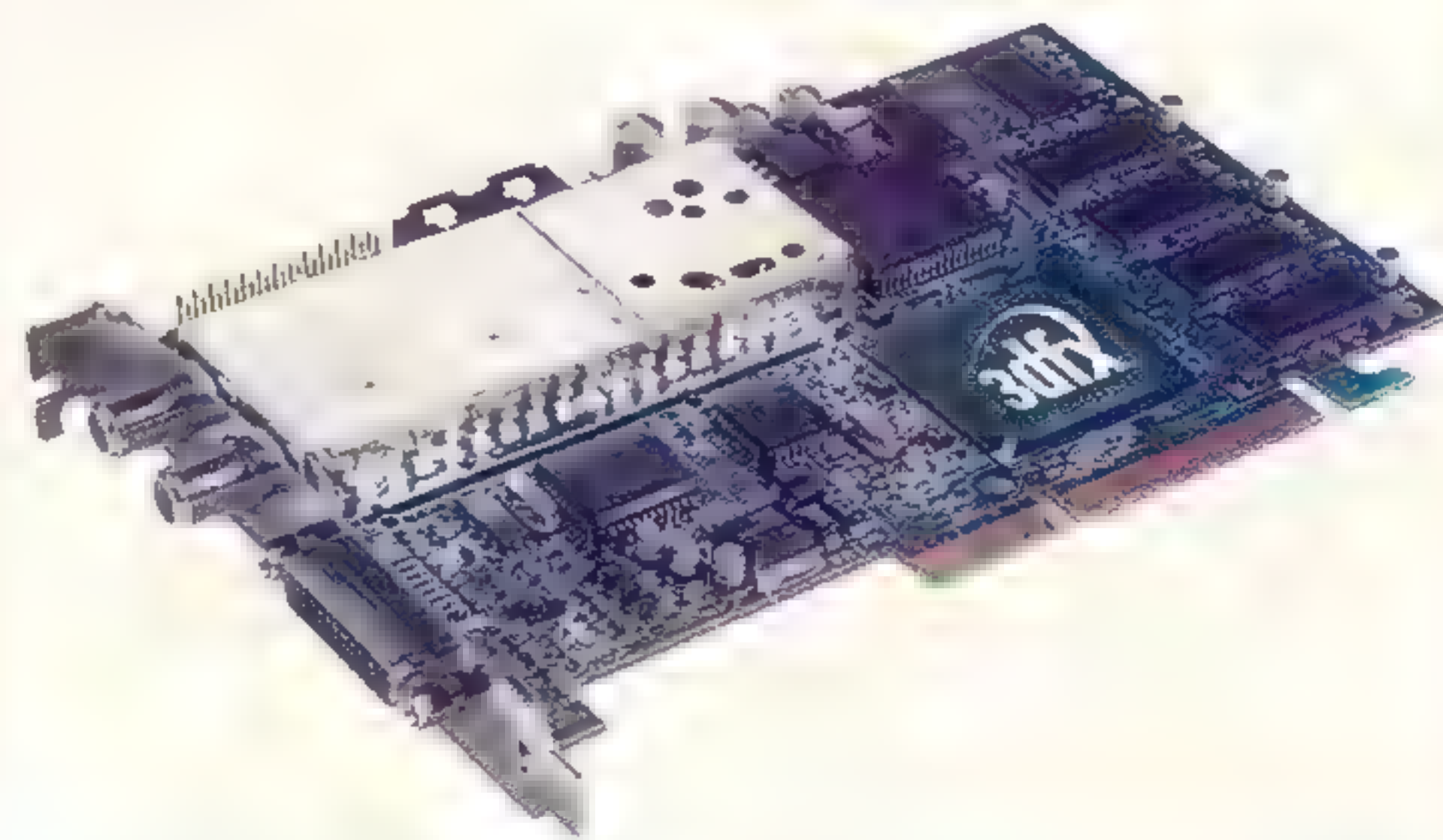
placa și exterior. Astfel, clasică mufa pentru monitor a fost înlocuită cu una dezvoltată de 3DFx din care iese un cablu care se termină în Y, prima parte fiind destinată monitorului în timp ce cea de a doua are în capăt un POD video, pe care îl poți vedea și pe această pagină, din care pot fi realizate restul conexiunilor: NTCS/PAL input/output, Digital Video in și sunet in/out. Aceasta aduce pentru prima dată la o placă video o deosebită ușurință în utilizare fiind o abordare cu adevărat interesantă.

Chiar dacă poate ar fi trebuit să aiba un nume puțin mai diferit față de celelalte Voodoo 3-uri destinate exclusiv gamerilor, Voodoo 3 3500TV este o placă cu adevărat bună care în domeniul caruia îi este destinată va ocupa cu siguranță un loc de top.

## Specificatii tehnice: Voodoo 3 3500 TV

Frecvența ceas/memorie default	183 Mhz
Frecvență memorie	183 Mhz
AGP	2X
Magistrala de memorie	128 bit
Suport	AGP2X
Memorie pe placă	16 Mega
Adîncime de culoare	16 bit
RAMDAC	350 MHz
DVD	Suportat
TV-OUT	Da
TV-Tuner	Da
FM-Tuner	Da

**Acesta este mărețul POD, un instrument cum alți producători nu s-au gîndit să încorporeze pînă acum pe plăcile lor.**





# MiroVIDEO PC TV

PRODUCATOR: Miro

Flamingo Computers

Marius Neacșa

**P**innacle System reprezintă un nume cunoscut în domeniul prelucrării video prin gama de produse miro ce cuprinde chiar și echipamente profesionale. Versiunea 2.20 a tunerului miroVIDEO PC TV împrumută numai o parte din calitățile care au făcut ca numele miro să fie apreciat. Constituită simplu și robust dintr-un chip video și binecunoscuta cutiută argintie a TV tuner-ului efectiv, placa PCI permite un upgrade interesant la versiunea miroVIDEO PC TV pro prin care se atașează un Radio tuner FM prin fixare direct pe placă. Versiunea prezentă nu beneficia de acest upgrade.

Interfața este construită de intrări externe pentru antenă, semnal video compozit și S-Video și ieșire audio stereo pentru conectare cu placa de sunet a calculatorului. Partea de sunet este dublată de conectori interni. Partea de cabluri numără un stereo audio jack to jack și adaptor de antenă (antena nu intră direct în tuner). Pentru că tot suntem la inventar mai adăugați un ghid de instalare rapid (manual pe CD în format PDF), și un CD cu cele necesare.

Instalarea a fost foarte ușoară ("powered by PnP"), numărul mare de aplicații ducând la o oarece durată, pentru că miro vine "acompaniată" de 8 aplicații plus driver-e și o versiune de DirectX. Aplicațiile sunt: miroTELEVISION (aplicația principală pentru vizionare), miroTELETEXT (pentru TELETEXT), miro AV CONTROL (o versiune mai simplificată prin care poți să schimbi canalele fără să vezi transmisia, pentru că aplicația de captură nu permite așa ceva), VidCon 32 (captura), SelectTVCountry (alegi o țară pentru a specifica sistemul TV), miroRADIO (doar pentru versiunea pro) și

intel intercast (aplicație pentru unele posturi ce emit mai nou teletext în format HTML; numai versiunea în germană - opțională, așa că ... pasi!) plus o aplicație "bundle" Liquid Pics.

Singurul lucru care o scoate în evidență este modul de alegere al sistemului TV. Nu trebuie să știi nimic, decât să selectezi Romania și gata. Din păcate, sistemul nu este "tras în banda" așa că nu avem sunet pentru TVR1 și TVR2. În rest lucrurile stau mediocru.

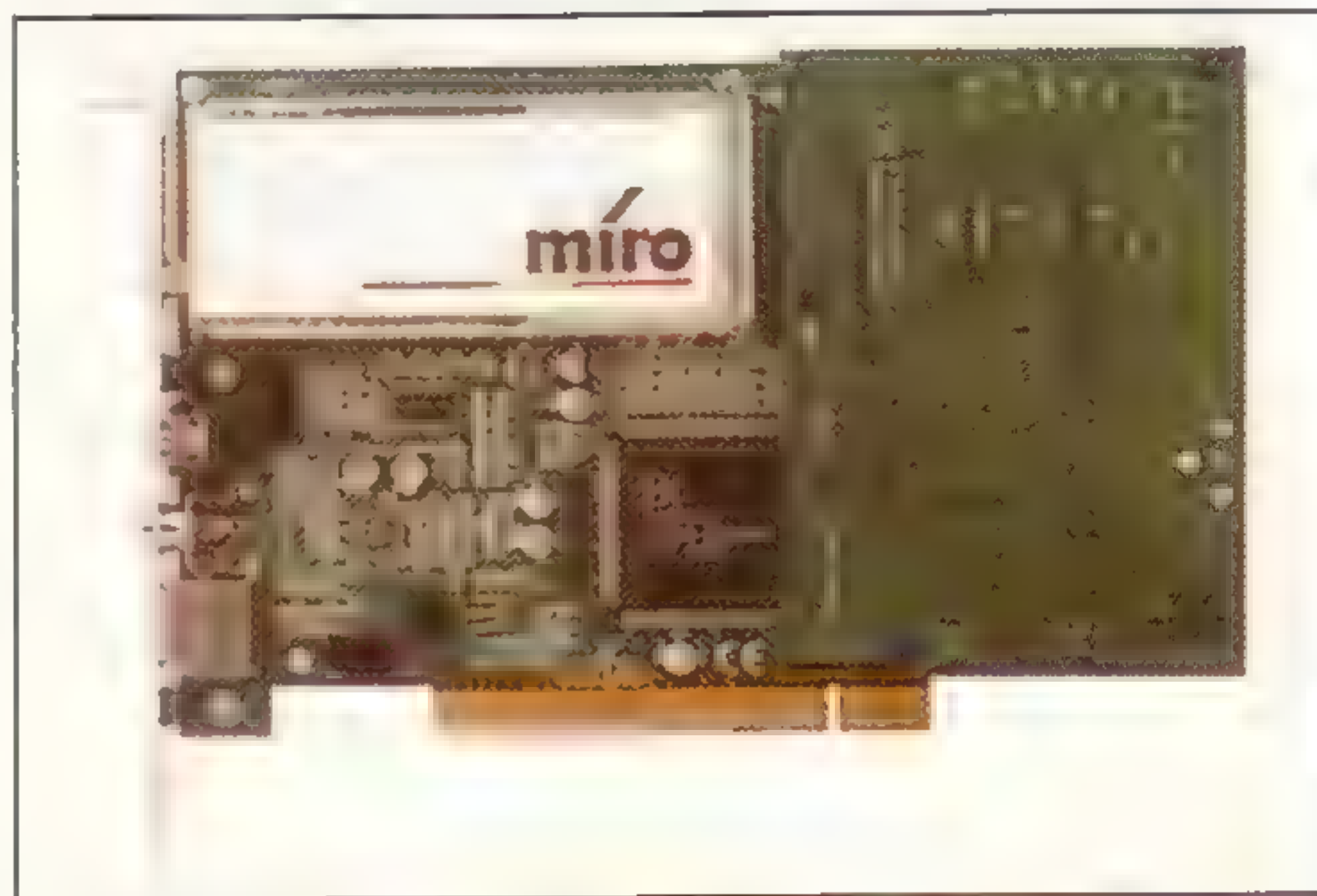
Interfața este austeră, trei butoane (canal sus-jos, canal direct din lista) și volum sunet. Cu click dreapta se poate intra într-un meniu cu setări pentru dimensiunea ferestrei (full screen numai în modul overlay); cu setările pentru programe și pentru setări primare (selectare intrare, sistem TV, ajustări video). Tuner-ul permite scanarea automată și manuală (avem și un mod rapid de scanare) a canalelor, fine tuning și denumirea lor. Nu există alte funcții ca: programare, protecție, slide-show etc. Toate aplicațiile fiind independente, trebuie să lansezi separat componenta de TVTXT care și ea este comună. Fiind destinată în special pieței europene, nu există suport pentru sistemul Caption. Se pot deschide mai multe ferestre teletext, fiecare fereastră putând fi salvată în format text sau BMP.

Partea de captură suferă și ea. Ca să "tragi" un snapshot, apeși F4, așa că trebuie să citești cu atenție help-ul înainte să faci ceva. Mai este disponibilă și varianta cu PrintScreen, dar numai în modul Primary. Pentru captura video trebuie să închizi miroTV și să pornești VidCon32. Canalele le schimbi cu miroAV. Poți să înregistrezi un singur cadru, un șir de cadre separate sau o secvență de film. Folosind

formatul BrookTree ProSummer Video se ajunge la fișiere cu o rată de compresie de la 1pînă la 6.5 cu un frame-rate de 25 fps.

Aplicația bundle, ca și în cazul MAXI, este un plus binevenit. Asemănător cu Kai's

Power Goo, Liquid Pics permite adăugarea unor efecte speciale imaginilor, ajustarea acestora, precum și crearea de scurte secvențe formate din frame-uri care au la baza aceste imagini. Interesant și haios.



## Specificatii tehnice: MiroVideo PC TV

Include placa video	Nu
Suport	PCI
Model placă video inclusă	-
Merge cu orice fel de placă grafică	Da
Teletext	Da
FM-Tuner	Nu
Zoom in pe imagine	Nu
6.5 Mhz	Nu
Software inclus	Kai Power Goo 2
	Liquid Pics
Scor	8

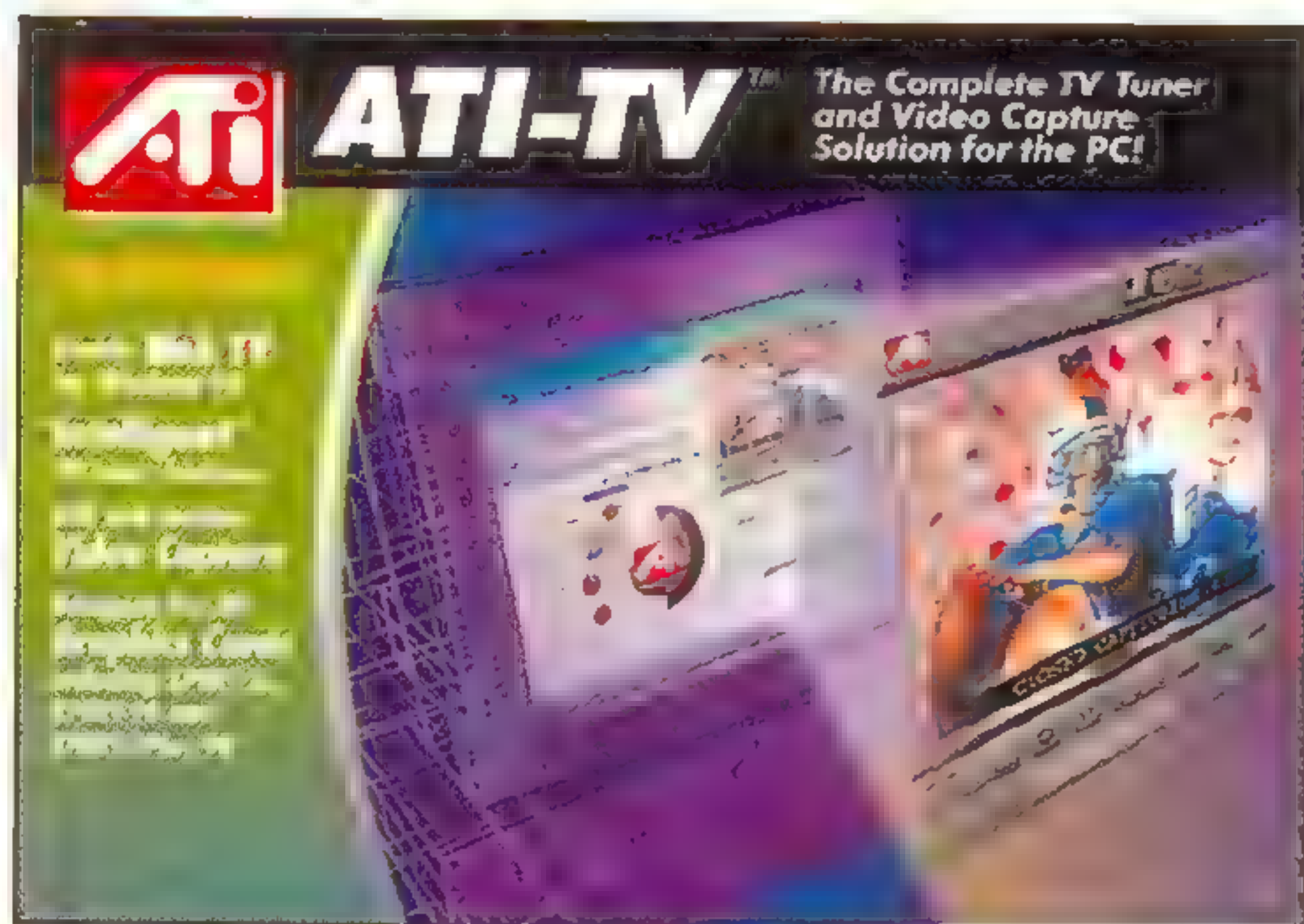


# Ati TV Tuner

ATI

Flamingo Computers

Marius Neacșa



ată încă o dată că imaginea nu contează... Pentru ca la prima vedere, TV tuner-ul ATI TV nu promitea nimic bun: era o placă ISA.

Și o placă ISA cu numai 5 conectori. Ciudat, nu?!? Ei bine, ATI TV este un fel de placă de extensie pentru plăcile video ATI prin standardul proprietar AMC (ATI Multimedia Channel). Aceasta înseamnă că ATI TV se leagă printr-un cablu AMC la o placă video ATI ce posedă un conector de acest fel, transferul între cele două plăci nefolosind magistrala sistemului. Și astfel, încetează dubiile cu privire la capacitatea ATI Technologies de a furniza produse de excepție. Pentru că ATI TV face parte din această categorie, prin funcții, performanță, calitate.

În plus față de schema normală de conectori IN: antenă, S-Video, Composite Video și OUT: Audio Stereo, mai există intrare pentru semnal audio stereo, pe 2 canale RCA, sistem mai vechi dar încă folosit. Cutia voluminoasă, proporțional cu placa "binecrescută", mai conține un manual de instalare,



cablu audio stereo jack-jack, adaptor mufă antenă, cablu AMC și cablu stereo RCA. Așadar, nimic în plus, nimic în minus.

Binecunoscută pentru grija față de utilizator, ATI reușește să simplifice la maximum procedura de instalare a softului, pe același CD fiind toate componentele, atât pentru placa video cât și pentru tuner. Dintr-un foc se instalează driver-ele, ATI Desktop, ATI Video Player (Aplicația principală), TV On line (Aplicație pentru Teletext). Deci, nimic interesant la instalare, nici din punct de vedere hard nici soft.

Ce urmează, este o călătorie de plăcere. ATI excelează din toate punctele de vedere. Să începem... ATI TV este compatibilă cu standardul PAL DK, modulul de setare a canalelor permite alegerea modulului antenă/cablu pentru mai multe zone și țări. Pentru România, am încercat European Antenna și după autoscan-ul efectuat foarte rapid, am observat o oarecare neconcordanță între posturi și canale (PRO TV pe canalul 46?!?) am schimbat pe Australian Antenna și totul a mers cum trebuie. Am avut surpriza să constat că TVR 1 avea sonor... ceea ce înseamnă că ATI TV este "tras în banda". Fiecare canal pe care emite un post poate fi selectat pentru vizionare, protejat prin parolă, alocat pentru slide-show într-un

mod simplu ce te face să te întrebi de ce unii oameni pot face lucruri deosebite și alții (mulți) nu... Așadar avem posturile setate și putem începe vizionarea. Calitatea este deosebită, atât din punct de vedere al imaginii afișate cât și al semnalului TV fără "paraziți". Ergonomia deosebită și atenția dată fiecărui amănunt de proiectanții aplicației reiese din interfața aproape perfectă. În partea de sus sunt butoane pentru transferul între cele 5 module: CD Player, Video Files Player, TV, Teletext și Video Capture. În partea de jos sunt butoane pe două rânduri: pentru schimbarea mediului de intrare (antenă, composite, S-video); afișare slide-show, activare aplicație TV Online (Teletext avansat), zoom-in/out/1:1/fullscreen; snap-shot (fiecare frame este stocat așa că poți să faci multiple-snapshot) și settings; canal sus/jos/previous, volume și mute. Ai astfel acces instantaneu la toate funcțiile necesare unei vizionări plăcute, plus un zoom de nivel înalt prin definirea prin mouse drag a unei zone pe suprafața de vizionare, zonă ce umple apoi fereastra TV.

Butonul Setting (sau click dreapta) permite activarea unui sistem de tab-uri cu setări pentru Display (mod afișare), Video (atributele imaginii), TV Tuner (programe), Still Capture, Program Lockout (protejare pe canale cu parolă programabilă în timp), Scheduler (poți seta redarea de CD-uri, TV sau

fișiere Video în timp sau înregistrarea de pe TV) și VCR (setări referitoare la captura). Așadar, modul de vizionare a programelor TV este cel mai performant din cele testate în acest articol. O altă facilități importantă este Video Desktop: ATI TV folosește modul de afișare Overlay și umple wallpaper-ul cu culoarea chroma-key ceea ce conduce la afișarea transmisiei TV ca fundal al desktop-ului din Windows.

Partea destinată teletextului are atât un modul built in cu funcții normale, precum și o aplicație separată: TV-On line, mult mai performantă și cu numeroase funcții cum ar fi cautarea de cuvinte sau afișarea în diferite moduri (pentru citire mai ușoară). Atenție la setarea ceasului sistemului în funcție de cel afișat de teletext (menu-ul Options) ce îl poate deregla.

Modulul de captură este clasic (captură secvență video, frame-by-frame și snapshot) interfața fiind asemănătoare cu cea TV (adică foarte bună). Calitatea înregistrării în formatul proprietar ATI VCR 2.0 (12 biți) este excelentă, la o frecvență de peste 25 FPS, fără cadre pierdute și o rată de compresie excelentă (dimensiune fișier de 4 MB= 1 la 13.5). TV tunerul în sine "mănâncă" 19% din resurse, în schimb procesul de captură nu folosește decât 60% din procesor. Alegerea XTREMĂ!

## Specificatii tehnice: ATI TV Tuner

Include placa video	Nu
Suport	ISA
Model placă video inclusă	-
Merge cu orice fel de placă grafică	Nu - Doar ATI
Teletext	Da
FM-Tuner	Nu
Zoom in pe imagine	Da
6.5 Mhz	Da
Software inclus	Doar softul placii
Scor	9



# Guillemot MAXI TV Video PCI 2

Guillemot

Ubisoft

Marius Neacșa



**S**e pare că Guillemot s-a decis ca prin seria MAXI să atingă întreg spectrul multimedia. Pe lângă DVD-uri, boxe, plăci de sunet, etc. iată și un TV tuner: MAXI TV Video PCI 2. Așa cum îi spune și numele, MTV (nici o legătură cu Music Television) este o placă pentru slot PCI care se înscrie perfect în tiparele "clasice". Așadar configurație de intrare este antena, S-Video, Composite și Stereo Audio cu ieșire audio stereo. Din punct de vedere al dotării (cablu audio stereo, mufă antenă, manual și

CD) mai avem la dispoziție o aplicație de editare video: Media Studio 2.5 produsă de Ulead Systems, o versiune "lite" (versiunea full : Pro 5.0) ce permite o abordare semiprofesională.

În analogie cu acronimul ZIF (zero inserting force) aș putea să denumesc procesul de instalare al tuturor device-urilor din cadrul testului "zero instalation force", aplicația de pe CD permițând instalarea ușoară a tuturor componentelor (driver, aplicație TV, aplicație teletext) singura intervenție fiind necesară în momentul alegerii standardului TV (în cazul RO, PAL

D/K).

În final, vom avea o aplicație mare pentru vizualizare, una pentru coconfigurarea standardului TV și una pentru teletext.

Din nefericire aplicația principală am mai văzut-o prin 1997 pe un alt model de TV tuner (chiar ea este "copy righted" 1996-1997), așa că nu m-am așteptat la nimic bun. Printr-o linie orizontală de butoane poți să schimbi mediul de intrare (antena, S-video sau Composite), să modifice setările pentru atributele imaginii, volumul sunetului, să schimbi canalele, să activezi slide-show-ul și să intri în setările pentru posturi.

Aceste setări îți permit un scan clasic, o dată un post "prins" nemaiputând fi însă șters. Nu este suportată frecvența de 6.5 MHz așa că nu se pot asculta posturile TVR, totuși, semnalul TV este mai puternic decât la celelalte tunere. Se pot denumi posturile, însă nu se pot proteja iar adăugarea în lista de "favorite" nu schimbă cu nimic derularea susjos în lista posturilor scanate.

Restul de funcții sunt disponibile printr-un click dreapta în suprafața TV. Aceste funcții sunt: snapshot to file; snapshot to clip-

board, motion capture, playback avi file, hide window și aspect ratio/ free size. Foarte puțin. Nu-i așa? Mai adăugați și lipsa suportului pentru nume lungi de fișiere (grav!) și aveți o imagine completă a unei aplicații pentru Windows 3.1.

Componenta de captură video are tot ce-i trebuie dar fara sa aduca nimic în plus, nici ca performanța nici ca utilizare. Totuși, fișierul în format YUV422 cu compresie Brooktree ProSummer atinge 29 fps la o rată de compresie de 1 la 4,5.

Teletextul stă mai bine, are suport pentru nume lungi de fișiere, dar nu pentru closed caption. Nu i se poate reproșa nimic, ba chiar poate fi lăudată pentru sistemul de page caching (se memorează toate paginile pentru a nu fi nevoie să la încarci de fiecare dată).

Aplicația de editare video mai șterge un pic din rușinea de până acum, niciunul dintre concurenți nemaivând o astfel de facilități. Cu o floare nu se face însă primăvară, lipsa unor funcții simple ca protecție cu parolă sau suport pentru nume lungi de fișiere, nefiind de luat în seamă.

## Pixel View CL5465P+

PRODUCĂTOR: Cirrus Logic

Best Computers

Marius Neacșa

**I**ată că avem la dispoziție și un reprezentant al vechii garzi. Pixel View CL5465P+ este o soluție mixtă placă video plus tuner TV. Placa video este bazată pe chipsetul Lgna 3D și are 4 MB de memorie și funcționează pe magistrală PCI. Modelul de față are de parte dintr-o serie ce cuprinde plăci video cu sau fără TV tuner, telecomandă sau Radio Tuner.

Fiind un model mai vechi, pe lângă absolut necesarele antena în și audio out, mai are intrări pentru Video In RCA și Audio In jack. Pentru S-Video există un conector intern ceea ce ridică numărul cablurilor din dotare la 3: jack-jack stereo, jack-RCA stereo și S-Video.

Driverul plăcii video vine pe un CD, iar aplicația TV plus un program

bundle numit Vmail vin fiecare pe o dischetă. Și instalarea acestei variante a fost la fel de ușoară ca celelalte, placa nefiind chiar așa de bătrână.

Deși vine pe o dischetă aplicația TVTap înglobează funcții puternice. Imediat ce este pusă la lucru, începe o scanare ce setează atât standardul TV cât și canalele. Deși a recunoscut drept standard PAL GB, canalele au fost recunoscute foarte bine (excepția binecunoscută a TVR).

Aplicația se prezintă sub forma unei telecomenzi, cu butoane pentru anumite funcții considerate mai importante (navigare canale, volum audio, selectare mediu intrare) și un buton "menu" prin intermediul căruia apelezi toate funcțiile.

Acestea sunt grupate în Display

și Config.

Prima opțiune permite setarea interfeței ferestrei TV (ceas, etc) rescannerul programelor, zoom in/out, freeze și - probabil cea mai interesantă și unică - schimbarea între două moduri de vizualizare: Action și Hi-res (cu un spor de calitate al imaginii).

A doua opțiune permite controlul atributelor imaginii, a setărilor audio, fine tune și gestionarea canalelor. Aceasta presupune definirea canalelor favorite, programarea în timp, blocarea cu parolă și pornirea closed caption. Acesta este singurul dintre modelele testate care are suport pentru closed caption dar nu are pentru TELETEXT. Este o scăpare destul de mare, care alături de eroarea de la modulul de captură ia un pic din avantajul dat

de celelalte funcții. Întrădeavăr AccuCap, aplicația pentru captură video nu merge pentru secvențe video, afișând un mesaj de eroare. Sunt prezente totuși posibilități de setare audio/video necesare, dar formatele de compresie (mai bine zis fără compresie) lasă de dorit. Se mai adaugă aici lipsa de suport pentru nume lungi de fișiere (boala grea). Așadar nu pot să specific nimic cu privire la performanțe în captura video.

Imaginea TV este foarte bună calitativ și am merită menționată posibilitatea afișării acesteia în spațiul de deasupra telecomenzii virtuale, foarte practic ocupând astfel puțin spațiu.

Cam îmbatrnită, aplicația prezintă oarecare scăpări care nu îi permit să se afirme.

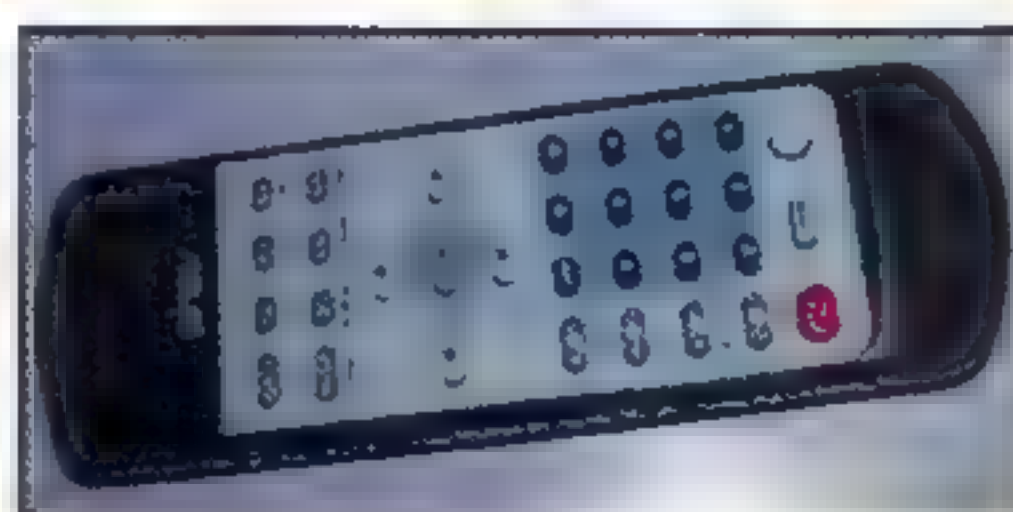



# ASUS TV BOX

ASUS

ICG

Marius Neacsu



 n articolul despre ASUS AGP V3800 din acest număr, ați văzut că conectorul S-Video în al plăcii permitea intrarea unui semnal video, eventual de la un TV tuner extern. Un astfel de tuner extern este ASUS TV-Box. Din păcate versiunea de față nu este compatibilă cu V3000, așa ca am folosit o altă placă ASUS V2740 bazată pe chipul i740.

TV-Box este un dispozitiv extern care se conectează printr-un cablu special la placa grafică iar printr-un cablu stereo la cea de sunet. Semnalul mai poate fi preluat și printr-o ieșire S-Video standard. Opțional mai este disponibilă o telecomandă (prezentă în versiunea de față) care comunică cu TVB printr-un senzor atașat unui cablu ce se conectează la acesta. Senzorul se poate așeza oriunde lângă PC comunicăția cu telecomanda fiind păstrată atât timp cât senzorul nu este obturat.

Toată această conecție nu necesită mari cunoștințe inginerice, iar cu tot cu instalarea soft durează mai puțin de 1 minut.

Și asta în principal din cauză că softul nu prea este. O singură aplicație, ASUS Live 2740 face totul (sau vrea să facă totul) iar sistemul placă video-TVB este oarecum independent, nefolosind driver-e.

O să încep prin a analiza telecomanda, cea mai spectaculoasă (singura) dintre facilități. Chiar dacă ideea unei astfel de opțiuni este foarte bună, implementarea

lasă de dorit. Sunt prezente butoane pentru toate funcțiile disponibile (scan, volum sunet, gestionare canale, menu pentru schimbarea setărilor) și chiar unele neimplementate (teletext, closed caption). Modul de folosire este simplu (bineînțeles) dar nu este suficient. Mai ales ca butonul power funcționează numai pe jumătate (pentru oprire).

Aplicația Live2740 nu poate să ne satisfacă prin funcțiile saracacioase pe care le prezintă. Interfața este simplă, dar nici nu ar avea de ce să nu fie așa... Pe lângă butoanele standard, mai ai la dispoziție și o "telecomandă" virtuală, fără prea mare succes însă. Este prezent un modul de scanare, care dă rezultate numai dacă selectezi "China Cable" celelalte opțiuni (puține) neducând la niciun rezultat. Vom avea așadar PROTV pe canalul 23, etc.

Chiar dacă semnalul TV este puternic (chiar cel mai puternic din test) imaginea este foarte slabă, "pixelată" destul de rău.

din motive ce ne scapă.

Nu este oferita niciuna dintre functiile asteptate, în afară de denumirea canalelor. Așadar, zero pe acest nivel. Printr-un menu on-screen greoi poți să modifice attributele imaginii, standardul TV, și mediul de intrare (al plăcii grafice).

Pentru captură se schimbă din modul "live" în modul "capture", unde poți face cele trei tipuri de captură (snapshot, frame-by-frame și secvență video). Situația aici este dezastruoasă, neputând să setezi mai nimic (în afara de numele fișierul, rezoluție pentru BMP). Nu tu FPS, nici format video, nici limită de timp, nici format audio, nimic. Rezultatul un fișier fără sunet, la 15 FPS necomprimat și cu potichiri la tot pasul!

S-ar părea (prin calitatea semnalului TV) ca TV Box-ul are potențial ce ar putea fi exploatat prin implementarea unor funcții de bun simț. Nici telecomanda nu o poate salva de la ultimul loc.

Specificații tehnice: ASUS TV BOX	
Include placa video	Nu
Suport	ISA
Model placă video inclusă	-
Merge cu orice fel de placa grafică	Nu - Doar ASUS
Teletext	Nu
FM-Tuner	Nu
Zoom in pe imagine	Nu
6.5 Mhz	Nu

	Model	Tip de produs	Formă factor	Culoare	Procesor	Memorie RAM	Sistem de operare	Capacitate stocare	Conectivitate	Alimentare	Preț estimat	Preț real	Notă			
	miro VIDEO PC TV	PCI	NU	DA/NU	NU	NU	NU	1:1,16	16	NU (add-on)	Bună	NU	DA	96	109\$	8
	Ati TV TUNER	ISA	DA	DA/DA	DA	DA	DA	1:13,5	19	NU	Foarte bună	NU	NU	60	98\$	9
	maxi TV Video PC	PCI	NU	DA/NU	NU	NU	DA	1:4,5	15	NU	Bună	NU	DA	100	86\$	7
	ASUS TV Box	N/A	NU	NU/NU	NU	NU	NU	1:1	10	NU	Medie	NU	DA	100	63\$	6.5
	PV - CL5465P+	PCI	NU	NU/DA	DA	NU	DA	N/A	14	NU	Bună	DA	NU	N/A	62\$	6.5
	V3 3500 TV	AGP	N/A	DA/DA	DA	N/A	DA	N/A	-	DA	N/A	DA - V3	NU	N/A	250\$	N/A

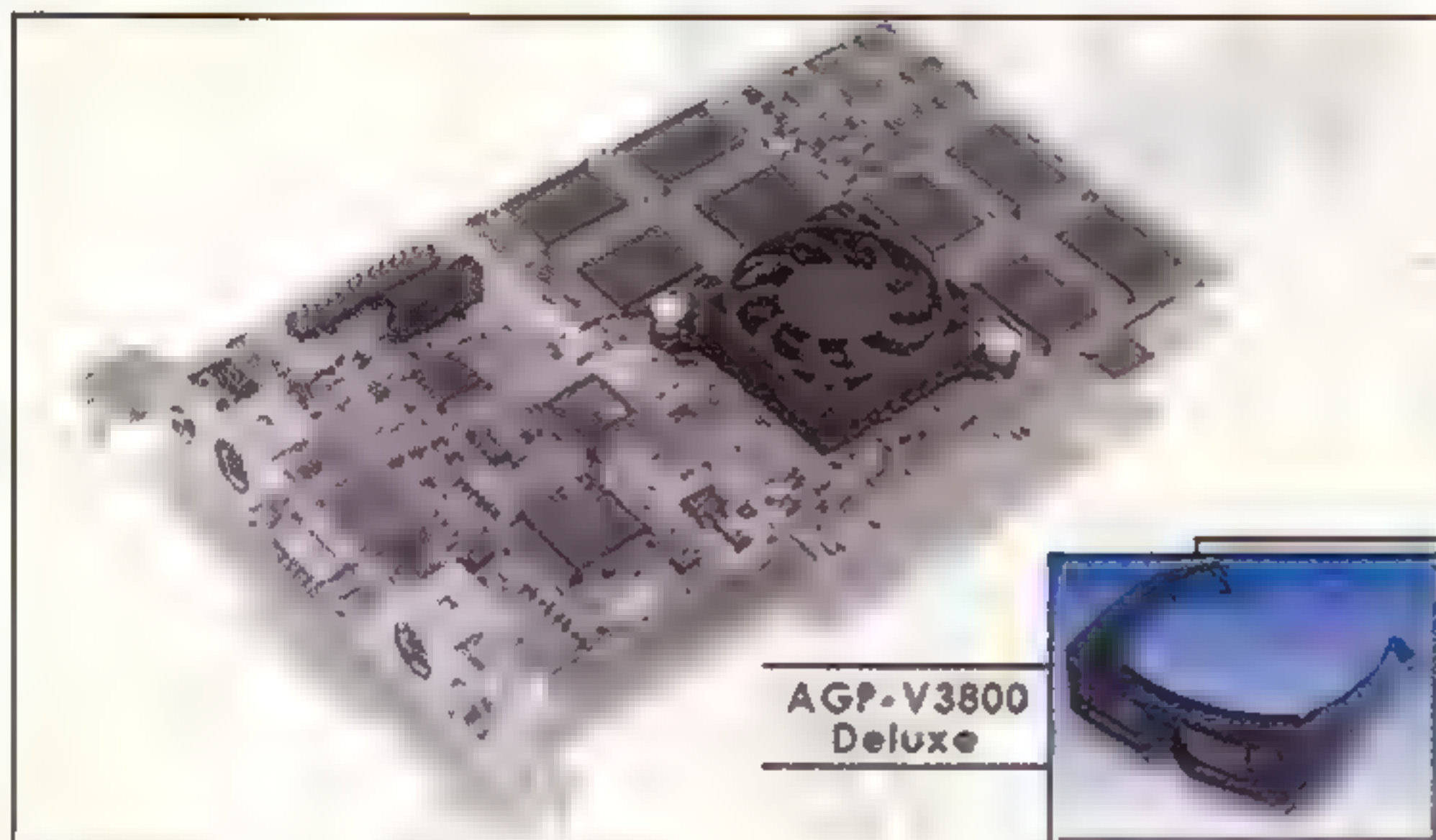


# ASUS 3800 TNT2 DELUXE

PRODUCATOR: ASUS

Best Computers

Marius Neacșa



**I**ată că politica deschisă dusă de NVIDIA dă roade. Spre deosebire de 3Dfx, plăcile dotate cu chip-uri TNT 2 încep să apară într-o varietate numeroasă de producători și modele. După ce în numărul trecut au fost prezentate produsele Guillemot și Diamond, în numărul de față un alt nume respectat în universul hardware - ASUSTeK COMPUTER Inc., încearcă să obțină calificativul de XTREM!

Seria AGP - V3800 de la ASUS cuprinde 7 modele: V3800Deluxe (TNT2 Ultra cu 32 MB), V3800 TVR și V3800 (TNT 2 cu 16 și 32 MB), V3800 Combat (TNT Vanta cu 16 și 32 MB). Așadar placa de top a seriei este Deluxe, placă cu chipset-ul TNT2 Ultra, model care face subiectul acestui articol.

La prima vedere, îți sar în ochi (și pe ochi) ochelari 3D. Aceștia oferă, cel puțin teoretic, posibilitatea aplicațiilor 3D să ne delecteze cu o adâncime sporită. Principiul pe care se bazează această tehnologie presupune afișarea simultană a două imagini (una pentru ochiul stâng, alta pentru ochiul drept), imaginea compozită fiind apoi filtrată de ochelari. Rezultatul nu este foarte spectaculos, senzația de adâncime există oarecum, iar imaginea suferă (calitativ - plus dificultatea focalizării; performanță - trebuie afișate 2 imagini în loc de una ceea ce conduce la un FPS redus). Așadar, ochelarii 3D reprezintă un moft, de care poți să te bucuri sau nu, după buget.

Un alt amanunt vizibil clar este oferit de seria de mufăraie care se află lângă obișnuitul conector VGA. Așadar, mai avem un jack pentru

ochelari plus conectori pentru video. Aceștia se împart în 2 de ieșire (S-Video și RCA) plus unul de intrare (S-Video). Ai posibilitatea să afișezi imaginea pe TV sau să culegi semnalul de la un tuner, VCR, camcorder, sau camera video digitală și să-l afișezi pe monitor (cu ajutorul aplicației ASUS Live3800).

## Montare

Instalarea plăcii a fost extrem de ușoară, CD-ul pornind un program ușor de folosit și foarte interesant, care pe lângă funcția principală de a instala placa din punct de vedere soft, îți prezintă în detaliu fiecare model. Ți se permite instalarea driver-ilor plăcii, a DirectX 6.0, a unui driver GART (pentru chipset-ul plăcii de bază), aplicația player (ASUS Live) și a unui utilitar Tweak. Odata instalat suportul soft reprezintă și el o soluție de excepție. Se evidențiază astfel modul simplu și eficient de schimbare a rezoluției, frecvenței de reîmprospătare, setărilor pentru D3D sau OpenGL (Vsync off, tipuri de mipmapping, etc).

## Bine...

Chipset-ul TNT 2 Ultra nu mai are nevoie de prezentare, interesant fiind modul în care este implementat în modelul de față. Asus a adoptat o soluție bazată pe performanțe sportive ale memoriei (32 MB la 5.5 ns), engine-ul nefiind "stresat". Astfel, frecvențele implicite pentru engine/memorie sunt 150 MHz respectiv 183 MHz, tweak-ul permițând setări maxime de 160 MHz respectiv 220 MHz iar cu ajutorul altor programe se poate seta o frecvență a chip-ului

de până la 200 de MHz, dar de la 190 în sus, sistemul devine instabil. După cum se vede, Deluxe nu se lasă mai prejos decât concurenții săi, făcând fața frecvențelor înalte impuse de concurență.

Cum influențează aceste valori performanța efectivă a plăcii? Valorile obținute în teste la prima rulare au fost dezmagitor de mici, ceea ce a impus soluția clasică: Detonator!. Instalarea noilor driver-e a fost foarte simplă și, pe deasupra, s-au pastrat și elementele din ASUS Control, singurul inconvenient fiind un mesaj de eroare ce-ți atrage atenția că nu s-au încărcat driver-ele originale. Poți astfel să ai acces atât la performanța dată de Detonator, cât și la posibilitățile de control oferite de aplicațiile originale. În tabel sunt date valorile testelor demomap în Quake II și 3D Mark 99 la frecvențele default și maxime setate prin programul original. Diferențele între cele două valori sunt mici, dar comparate cu modelele altor producători indică un scor foarte bun (calculator de test: Celeron la 420 MHz cu 64 MB

RAM).

Zabovind încă un pic în lumea jocurilor, trebuie să evidențiez și dotarea "bundle" ce include două jocuri distribuite de Acclaim: Turok2: Seeds of evil și Extrem G2 (simulator de curse SF).

## Concluzii

În primul rând, ASUS oferă o variantă atrăgătoare prin facilitățile pe care le oferă, neatinse de alt produs: ochelari 3D, Video IN (TV-Out au și alte modele). Chiar dacă toate TNT 2 -urile sunt "aceleași Marie cu alta paralie" aceste deosebiri de dotări și mai ales de preț, specifice concurenței, fac diferența. În al doilea rând susținerea soft prin ASUS Control, ASUS Tweak și ASUS Live care permit accesarea tuturor funcțiilor plăcii ușor și eficient și softul livrat în regim "bundle" (cele două jocuri). Iar în al treilea rând, în cel mai important, performanța plăcii care o face un rival rezonabil pentru orice "Marie". Una peste alta, ASUS 3800 Deluxe reprezintă o variantă neapărat de luat în calcul atunci când vrei ceva XTREM.

Quake II Default				
Adâncime de culoare	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 960
16 bit	44	42,9	41,2	36,5
32 bit	41	40,5	39,1	35,1
Quake II Maxim				
Adâncime de culoare	640 x 480	800 x 600	1024 x 768	1280 x 960
16 bit	44,2	43,1	42,3	38,1
32 bit	41,4	40,6	40	36,2
3D Mark				
800 x 600 x 16 bit	Game1-race	Game2-1st prs	Fill rate	3D Mark Result
3Dmark default	32.8	34.8	231.3 Mtexeli/s	3376
3Dmark maxim	33.1	34.8	246.1 Mtexeli/s	3393
Specificații tehnice ASUS AGP V3800 Deluxe				
Frecvență ceas/memorie default:				150MHz/183 MHz
Magistrală memorie:				128 bit
AGP:				2X
Z-Buffer:				16 or 24 bit, Stencil Buffer 8 bit
Rezoluție maximă:				2048*1536*32
Adâncime culoare:				32 bit
RAMDAC:				300 MHz
Mărime maximă texturi:				2048*2048
Facilități:				ochelari 3D, TV-out, Video-in
Nota:				9.2



# MAXI DVD-ROM 6X & RealMagic DVD HOLLYWOOD

Guillemot

Ubisoft (tel: 231.67.69)

Marius Neacșa

**G**eneralul" DVD își continuă înaintarea în teritoriile deținute de CD. Chiar dacă nu se va renunța - probabil - niciodată la serviciile deja bătrânului disc argintiu, limitările sale, ofera posibilități numeroase fratelui său, la fel de disc, la fel de argintiu, dar mult mai "dotat".

Guillemot s-a gândit să ofere utilizatorilor o soluție completă nu numai un simplu DVD așa ca alături de el mai este disponibilă o placă decodor MPEG-2 destinată obținerii unei redări de calitate. Cele două componente pot fi cumparate separat (2 produse: MAXI DVD-ROM 6X 5/ respectiv RealMagicDVD HOLLYWOOD+) sau într-un singur produs.

## MAXI DVD-ROM 6X

Unitatea DVD comercializată de Guillemot este de fapt o unitate TOSHIBA (Model SD-M1212). Acest amanunt nu poate decât să ne bucure, produsele TOSHIBA fiind cunoscute pentru calitățile lor atât ca viteză cât și ca fiabilitate.

Kit-ul conține un CD, un manual, un cablu IDE, unul audio și patru șuruburi. Nu rătăciți, pentru că o asemenea abordare ar trebui adoptată de toți producătorii. Astfel nu-ți mai trebuie decât o șurubelniță și totul e OK. Nu mai este nevoie să furi un cablu IDE de la serviciu sau șuruburile de la calculatorul părinților. Fiind o unitate internă, trebuie să vă amintesc de bay-ul de 5" pe care unitatea îl ocupă, iar dacă nu aveți unul liber,

puteți să schimbați CD-ROM-ul (pe care presupun că-l aveți și de care nu veți mai avea nevoie.)

Recunoscută de Windows 98, unitatea intra imediat în funcțiune și își demonstrează calitățile: folosirea Bus Mastering-ului în mod UltraDMA 2 ce conduce la următoarele rate de transfer și timpi de acces (declarat):

DVD-ROM: 8112KB/s max (6X) respectiv 110 ms

CD-ROM: 4800 Kb/s max Mode I și 5475 KB/s max Mode II (32X) respectiv 85 ms.

Unitatea este compatibilă cu aproape toate formatele de discuri: DVD-ROM dublu sau simplu strat (până la 18 GB), DVD-VIDEO (numai cu o placă decodor MPEG-2), CD-Rom, CD-Audio, CD-R, CD-RW, Photo-CD, DVD-R.

Cu alte cuvinte, MAXI DVD-ROM 6X reprezintă soluția ideală pentru problema celor 12 cm, de orice fel. Revenind la CD-uri ar trebui să ne amintim și de cel găsit în cutie. Pe el se află un player de DVD: Xing DVDPlayer, aplicație ce-ți permite vizionarea comodă și simplă a titlurilor DVD. Am încercat

pentru prima dată redarea unui DVD pe o placă nepretențioasă, un Banshee Joytech și am fost surprins să remarc lipsa unor dropped frames care să scadă calitatea vizionării. Așadar unitatea DVD oferă o rată de transfer ce nu are nevoie de prea multă accelerare video. Și din acest punct de vedere, MAXI DVD este o investiție bună.

## Real Magic DVD Hollywood

Cred că toată lumea știe ce este un decodor MPEG. Algoritmii performanți de compresie necesari codării imaginilor în mișcare pentru obținerea unor fișiere de dimensiuni mici necesită multă putere de calcul. Pentru evitarea ocupării procesorului sistemului și pentru sporirea calității se folosesc plăci dedicate. H+ este o placă compatibilă cu standardul MPEG-2 (Moving Pictures Expert Group) adică o imagine la o rezoluție de 720\*480 pe 24 bit (16.8 milioane culori) redată cu o frecvență de 30 fps. Formatele de fișier suportate sunt: DVD - fișiere cu extensia IFO sau VOB ce conțin filme "full CCIR601" MPEG-2; MPEG - fișiere cu extensia MPG cu filme în format MPEG - 1 sau MPEG - 2; Video CD - fișiere cu extensia DAT specific tipului Video CD 1.0 și Video CD 2.0; "bit stream" - fișiere cu extensii VBS și ABS ce conțin codări MPEG video, respectiv audio.

Kit-ul conține placa însăși

(PCI), un manual, un CD cu drivere și o aplicație DVD-Player și o serie de cabluri cu diverse întrebuințări.

Placa are în exterior un conector jack de 3 mm pentru ieșire stereo analog sau Pro Logic, un S/PDIF RCA pentru ieșire Digital Dolby Surround (șase canale), un S-Video pentru ...S-Video, o ieșire VGA standard și o intrare VGA DIN. În interior sunt conectori pentru CD in și Audio out. Volumul se reglează cu ajutorul mixerului plăcii de sunet.

Pe lângă calitatea adusă și performanța, H+ mai aduce și alte îmbunătățiri. În primul rând posibilitatea citirii de discuri DVD-Video (fără ea trebuia să ne mulțumim numai cu DVD-ROM). La aceasta se adaugă posibilitatea folosirii de periferice performante (Digital Dolby Surround), ieșire pe TV (sunt disponibile atât cabluri pentru S-Video cât și pentru EuroSCART, iar vizionarea TV este extrem de plăcută) plus o aplicație foarte puternică. Într-adevăr, spre deosebire de Xing, Realmagic este mult mai complexă și mai performantă.

Acum puteți spune clar că aveți "cinema la tine acasă", mai ales că titluri disponibile pe DVD devin din ce în ce mai numeroase și la noi. Soluția oferită de Guillemot excelează atât prin calitate cât și prin abordare (documentație, materiale auxiliare) și o face demnă de luat în calcul în momentul în care vă veți "preda" DVD-ului. Vizionare plăcută!



## Specificații tehnice: MAXI DVD 6X

Viteza DVD	6X
Viteza CD-ROM	24X
Decodor	MPEG 2
Software	Xing DVD Player
Notă	9



# TEHNOLOGIA VIITORULUI

Voodoo 4, NV10, Glaze

Cristi Radu

**O** nouă generație de plăci video de accelerare 3D e pe cale să apară la sfârșitul anului. Sigur pînă acum am avut Voodoo2 și Voodoo3 și TNT2 însă acestea nu au fost decît versiuni îmbunătățite ale primelor variante. Diferențele care vor deosebi această ultima generație nu vor fi legate numai de un design complet nou, de o memorie de 32 și 64 Mb ci și de adăugarea unor opțiuni noi chipului care vor aduce o creștere substanțială de viteză și a calității grafice.

Impactul cel mai dramatic asupra vitezei va fi introdus de opțiunea T&L. Transformations and Lighting se referă la toate calculele care sunt necesare pentru operațiunile de mișcare și transformare a obiectelor și a iluminării acestora. Într-o aplicație acestea reprezintă peste 60-70% din totalul timpului de procesare. Prin T&L toate aceste operații vor fi preluate de placa grafică eliberînd astfel procesorul calculatorului. Sporul de viteză poate fi de pînă la 6-7 ori mai mare decît în cazul în care nu s-ar folosi T&L.

O altă noutate introdusă de noua generație de plăci poartă denumirea de T-Buffer (Voodoo4) sau Accumulation Buffer. În principiu este vorba de o zonă de memorie de pe placa video în care sunt stocate un număr de cadre deja renderuite și afișate pe ecranul monitorului. Nu este o inovație în domeniul graficii 3D însă permite o serie de noi efecte care altfel erau destul de greu de reprodus ca:

**Motion Blur** este efectul care apare datorită mișcării cu viteză foarte mare a unor obiecte. Totuși acest fenomen apare mai ales în cazul camerelor de luat vederi care au o rată de reîmprospătare a imaginii de 30 de cadre pe secunda.



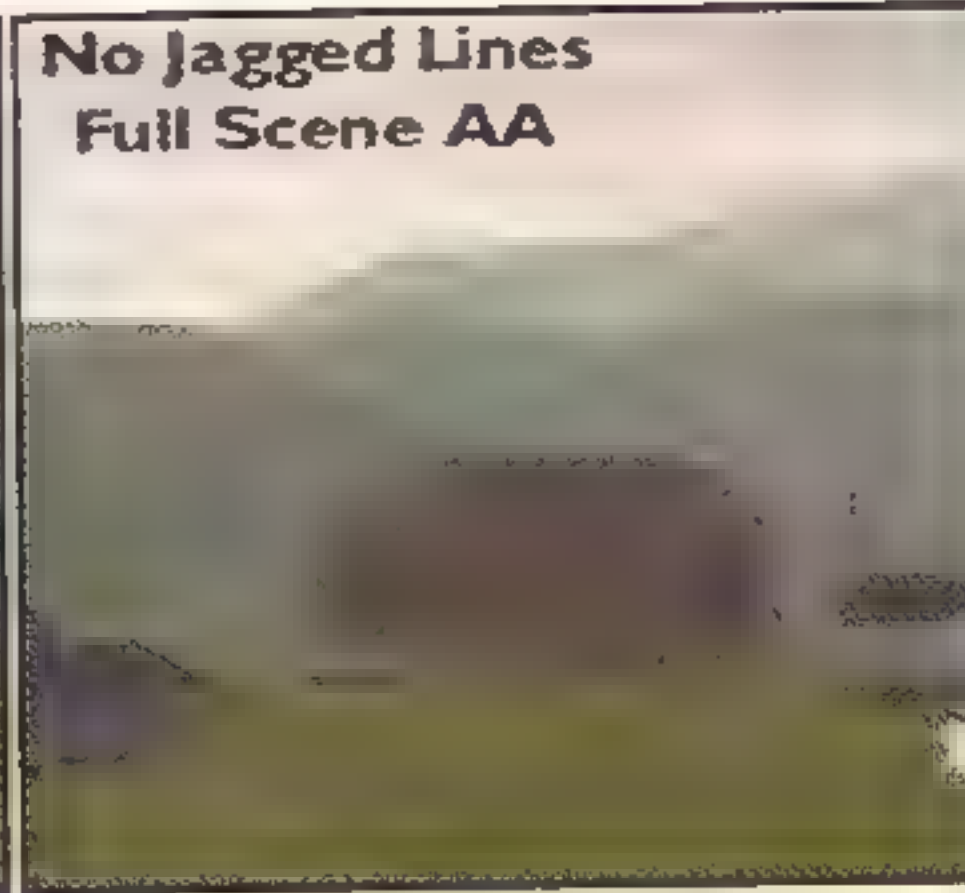
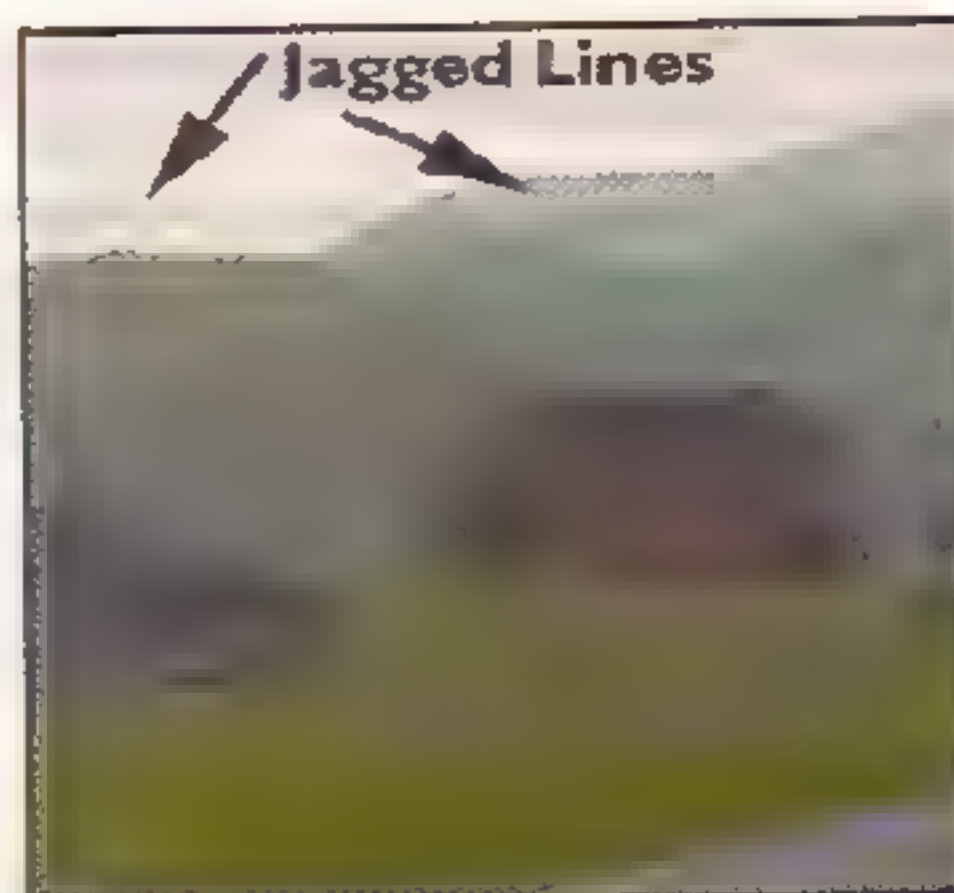
Pentru televiziunea clasică acesta este un număr suficient de mare pentru a afișa imaginile, însă în momentul în care un obiect se mișcă foarte repede între două cadre succesive acesta pare că sare în același timp putînd exista pe ecran două imagini succesive ale aceluiași obiect dintre care cea mai veche are un aspect mai încetșat. Efectul de motion blur apare mai ales în cazul camerelor de luat vederi și mai puțin în cazul privirii cu ochiul liber care are o "rata de înmprospătare a imaginii" de peste 30 de cadre pe secunda.

**DOF** sau Depth of Field este un alt efect ce apare în cazul camerelor de luat vederi. În momentul cînd acesta focalizează pe un obiect aflat în prim plan imaginea de fundal se estompează și invers. Atît DOF-ul și Motion Blur sunt efecte de cameră care probabil vor fi mai intens folosite în animații mai mult sau mai puțin interactive.

**Soft Shadows** vor fi implementate cu siguranță în jocuri. Pînă acum dacă umbrele dinamice existau în jocuri, acestea aveau un aspect neregulat pentru a simula estomparea umbrei către margini. Cu un T-buffer sau un Accumulation Buffer umbrele vor fi mult mai realiste marginile putînd fi estompate dar totodată regulate.

În sfîrșit **Reflectance Blur** este un alt efect destul de trecut cu vederea datorită numărului mare de treceri pentru iluminare care ar fi trebuit să fie efectuate pentru a-l putea realiza. Fiecare obiect are un anumit grad de reflectare a luminii și a texturii unui alt obiect care este suficient de aproape de el. Reflectance Blur simulează reflectarea obiectelor înconjurătoare pe suprafața obiectului vizat.

**Embedded eDRAM** este celălalt cuvînt cheie care va defini generația următoare de plăci video (Glaze). eDRAM este ultima găselniță pentru sporirea vitezei de comunicație între procesorul grafic și memorie. Ca și la defunctul Pentium Pro cu al său SRAM, eDRAM-ul este plasat pe aceeași placuță de siliciu alături de procesor. Această abordare crează posibilitatea realizării unei viteze de 9.6 Gb/s pentru eDRAM-ul rulînd la 150Mhz la un preț cu doar 20% mai mare decît pentru memoriile convenționale. Avantajul folosirii eDRAM-ului față de Rambus RAM este evident chiar și pentru 3dfx care sunt deosebit de interesați de soluția Glaze3D.



Scalabilitatea procesoarelor va fi foarte importantă în viitor. Nu toată lumea își permite să cumpere o placă video nouă la fiecare 3-4 luni, iar noi posesori ale plăcilor TNT2 Ultra de-abia aparute au motive întemeiate să fie supărați că în septembrie apare deja NV10. De aceea soluția adăugării de putere de procesare la o placă deja existentă este calea pe care se va merge. 3dfx-ul a folosit pînă acum soluția SLI, ceea ce însemna dublarea performanțelor prin adăugarea încă unei plăci grafice în calculator. Soluția nu mai este destul de eficientă și elegantă pentru noile plăci grafice. Acestea vor avea locașuri speciale în care vor putea fi adăugate pînă la 3 procesoare în plus ceea ce este mai bine decît să pui încă 3 plăci video în calculator... Pînă acum doar 3dfx-ul și Glaze3D au anunțat că vor implementa această soluție, însă ca de obicei nu este nimic sigur pînă cînd nu este prezentată prima placă.

Toate aceste îmbunătățiri erau absolut necesare pentru a realiza un progres în domeniu dar mai ales datorită relativei concurențe din partea Dreamcast-ului care are capacități grafice pe care un PC normal nu le poate atinge decît cu greu în acest moment. Din fericire în timp ce consolelele rămîn aceleași mai mulți ani plăcile grafice de pe PC-uri evoluează într-un ritm amețitor. Și apoi PC-urile mai au și RAM-ul și posibilitățile de stocare pe care consolelele nu le-au avut niciodată.

Dintr-un alt punct de vedere este interesant de văzut politica celor două mari firme care se află în top: 3dfx și Nvidia. 3dfx-ul pe de-o parte a anunțat tehnologia T-Buffer ca pe un lucru absolut nou creat de Gary Tarolli (în poză) al doilea om ca importanță de la 3dfx. Au pastrat secretul asupra acestei implementări pînă pe 2 august 1999 în speranța că nimeni nu va mai avea așa ceva iar 3dfx-ul va fi din nou ca

de obicei în ultima vreme, în top. Partea interesantă apare la Glaze3D care are în specificații un T-Buffer denumit mai simplu Accumulation Buffer. Nvidia nu a anunțat încă nimic oficial pe această temă însă dacă nu vor avea ceva asemănător atunci cu siguranță T&L de la Nvidia va fi cel mai puternic datorită probabil colaborării cu SGI-ul. Rămîne de văzut ce va fi pînă la urmă însă aproape sigur va trebui să alegem între soluții asemănătoare dar totuși diferite în părțile esențiale.

Toamna se numără bobocii și se pare că așa va fi cu Voodoo4 și NV10. Iar la sfârșitul iernii un alt concurent neașteptat, Glaze3D, își anunță deja apariția. Nu ne rămîne decît să așteptăm, oricum concurența nu poate fi decît un lucru bun.



Efectul MOTION BLUR



Efectul REFLECTANCE BLUR



# Logitech Cordless Desktop

Logitech

Best Computers

Camil Perian

Tehnologia radio este din ce în ce mai mult folosită și implementată în dauna clasicelelor cabluri. Ultima realizare de acest gen este Cordless Desktop-ul venit de la firma Logitech, un pachet ce conține atât o tastatură cât și un mouse care funcționează pe aceasta tehnologie.

Chiar dacă folosește o tehnologie de vîrf, acesta nu este singurul motiv pentru care pachetul Cordless este excelent ci și din cauza design-ului celor 2 produse încorporate. Dacă tastatura se încadrează în limitele obișnuite ale ergonomiei avînd un mod de setare al tastelor foarte bun (ca distanță dintre

ele) și un palm rest confortabil deși un pic prea înalt, mouse-ul este foarte bun. Forma sa puțin alungită și mai îngustă alături de greutatea sa puțin sporită față de media mouse-urilor aflate acum pe piață îți permit un control mult mai bun asupra lui, fiind foarte bun fie pentru 3D Shootere (am testat Quake 2 și Half-Life și merge excelent), fie pentru desen, greutatea și forma dîndu-i o precizie mult sporită față de alte produse similare sau chiar aplicații care necesită lucrul sporit cu ferestre sau imagini ce trebuie plasate cu precizie.

În cazul în care căutați să vă schimbați actualele controller-e



și aveți un ban în plus, aproximativ 125\$, acest upgrade merita cu adevărat datorită tehnologiei încorporate și a

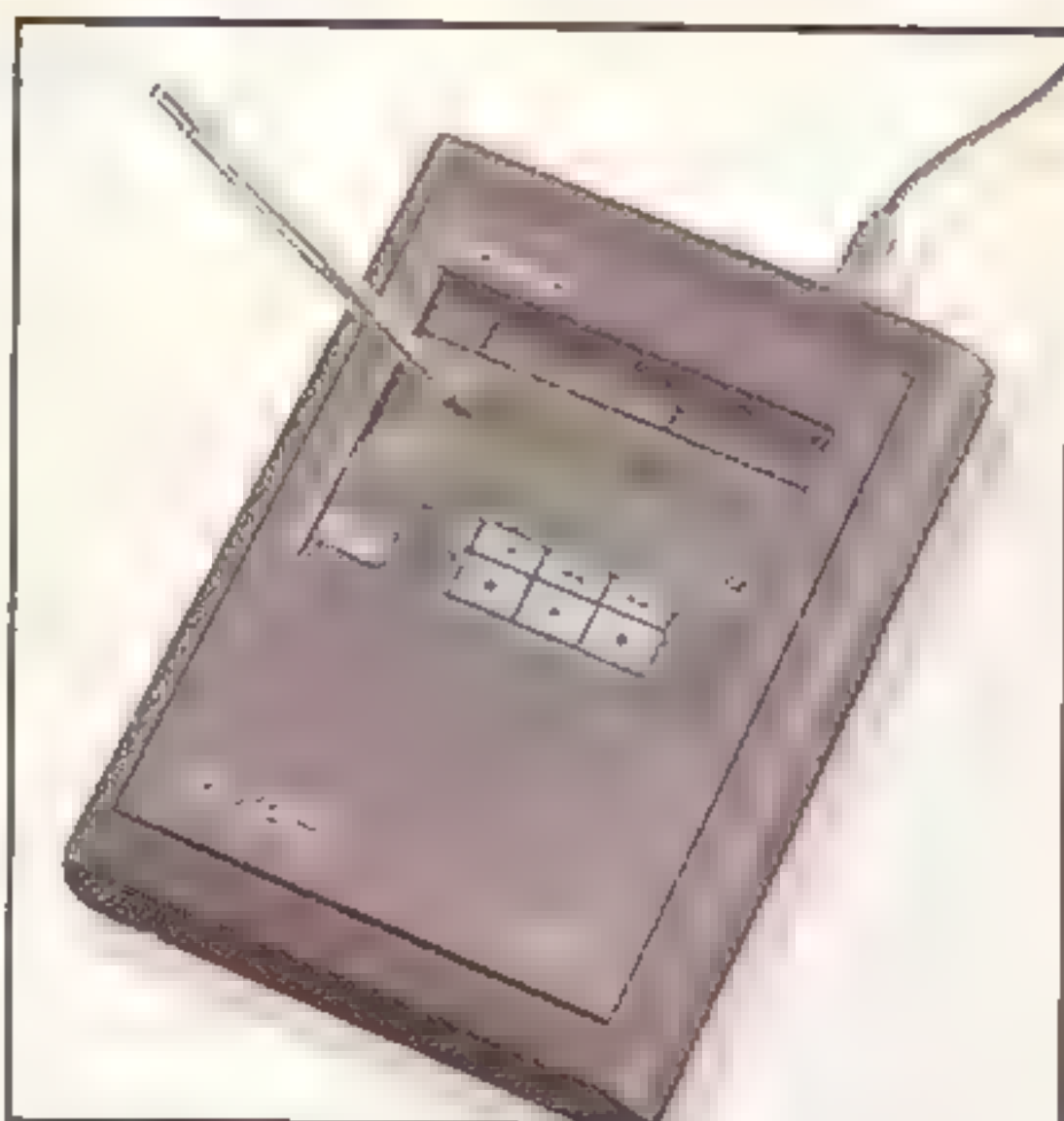
ușurinței în utilizare sporite și nu în ultimul rînd datorită fiabilității sporite. Este totuși vorba de controller-e Logitech.

## CLAPA DE BUZUNAR

Roland

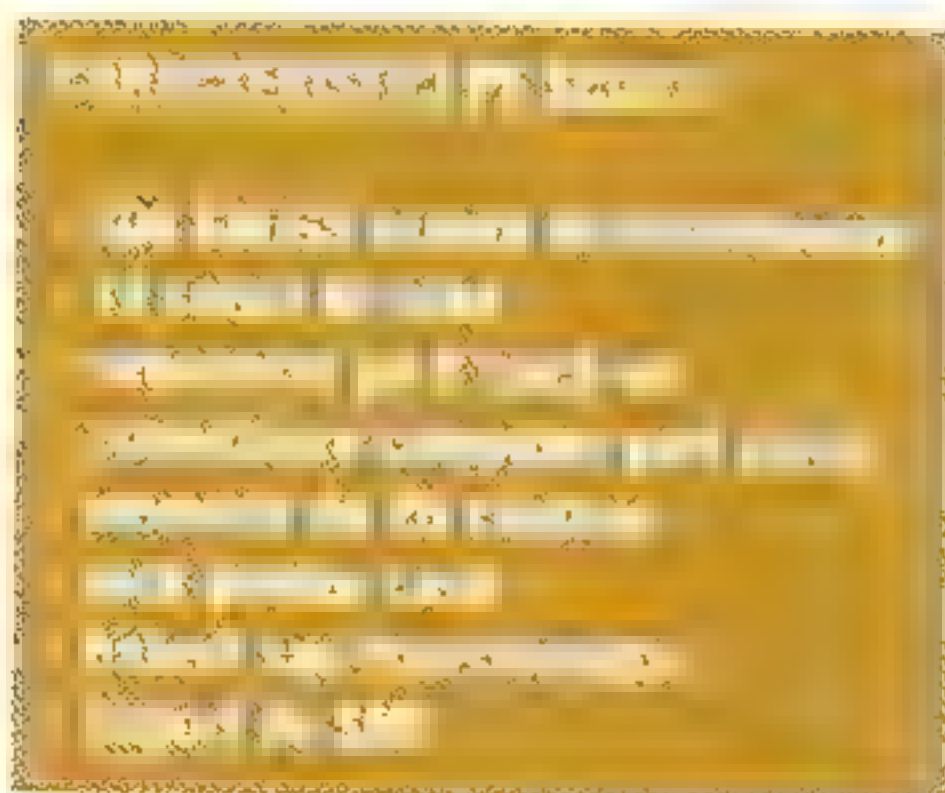
Remus Gradin

Cei de la Roland au rezolvat o problemă destul de veche cu PMA 500, pornind de la ideea palm-topurilor și a organizatorilor, reușind să înlăture inconvenientul de a compune în gînd o melodie și până a o pune în practică să o uiti. Acest lucru mi s-a întîmplat și mie, adică fiind în metrou să am o idee genială, iar pînă acasă să o uit datorită multor factori perturbatori. O



posibilitate ar fi să iei o foaie de hartie, să desenezi cinci linii paralele, cheia SOL și să pui note ... mai greu. Dar cum spuneam mai înainte, acest lucru a fost rezolvat de PMA 500 ce permite introducerea notelor cu un ceion pe o clapa

virtuală. Pot fi aranjate și melodii mai laborioase datorită faptului că are un sequencer pe 8 track-uri. După ce lucrezi pe drum și ajungi la un calculator, poate fi conectat la acesta la un port serial pentru a efectua schimb de date, pentru că PMA 500 are posibilitatea importării și playback-ului de Standard MIDI File (SMF). Sunetele sunt ascultate la casti, aparatul funcționând cu baterii sau cu transformator. În concluzie, PMA 500 este destul de interesant și practic nu este un moft pentru compozitori sau pentru formații care pleacă în turnee.



## STUDIO PORTABIL

Remus Gradin

De ce această denumire de studio portabil? Datorită dimensiunilor mici pe care le are VS 1680, plus facilitățile pe care le posedă la înregistrare.

Numărul de piste (track-uri) pe care se poate lucra este de 256 (16 piste x 16 piste virtuale), adică VS 1680 are spre folosință 16 piste reale pe care poți submixa alte 16 piste virtuale rezultînd un total de 256.

Suportul de înregistrare al track-urilor și în principal al melodiei în cauză este pe un hard-disk a cărui marime era pentru VS 880 de la 540Mb, ajungînd la 1,2Gb. VS 1680 realizează conversie analog-digital (A/D) pe 20 biți și la fel conversie digital-analog (D/A) tot pe 20 biți. Față de celelalte produse din seria VS, aici avem ca una din îmbunătățiri afișajul LCD 320x240. Intrările audio sunt 10 la număr, iar ieșiri 12: Master L/R, Aux A L/R, Aux B

L/R, Boxe de monitorizare L/R, 2 stereo digitale (1 optic, 1 coaxial).

Opțional se poate procura o placă specială VS8F-2 ce oferă un multi procesor de efecte stereo, procesînd efecte independente pînă la 8 canale. Acest tip de placă era oferită opțional și la produsele mai vechi cum ar fi VS 880, placă care se numea VS8F-1 cu un dublu procesor de efecte pentru o calitate foarte bună a sunetului. Tot opțional VS 1680 oferă posibilitatea de a înregistra pe CD folosind VS - CDR 16 sau VS - CDR S2. Alt lucru interesant ar fi posibilitatea de upgrade cu software.

Deci practic VS 1680 (cu placă de efecte + CDR 16 sau S2) face treaba foarte bine într-un studio, el putînd înregistra în regim multi-track și salva pe CD sau pe DAT, posibilitate ce există încă de la versiunea VS 880.

VS 1680 Digital Studio Workstation

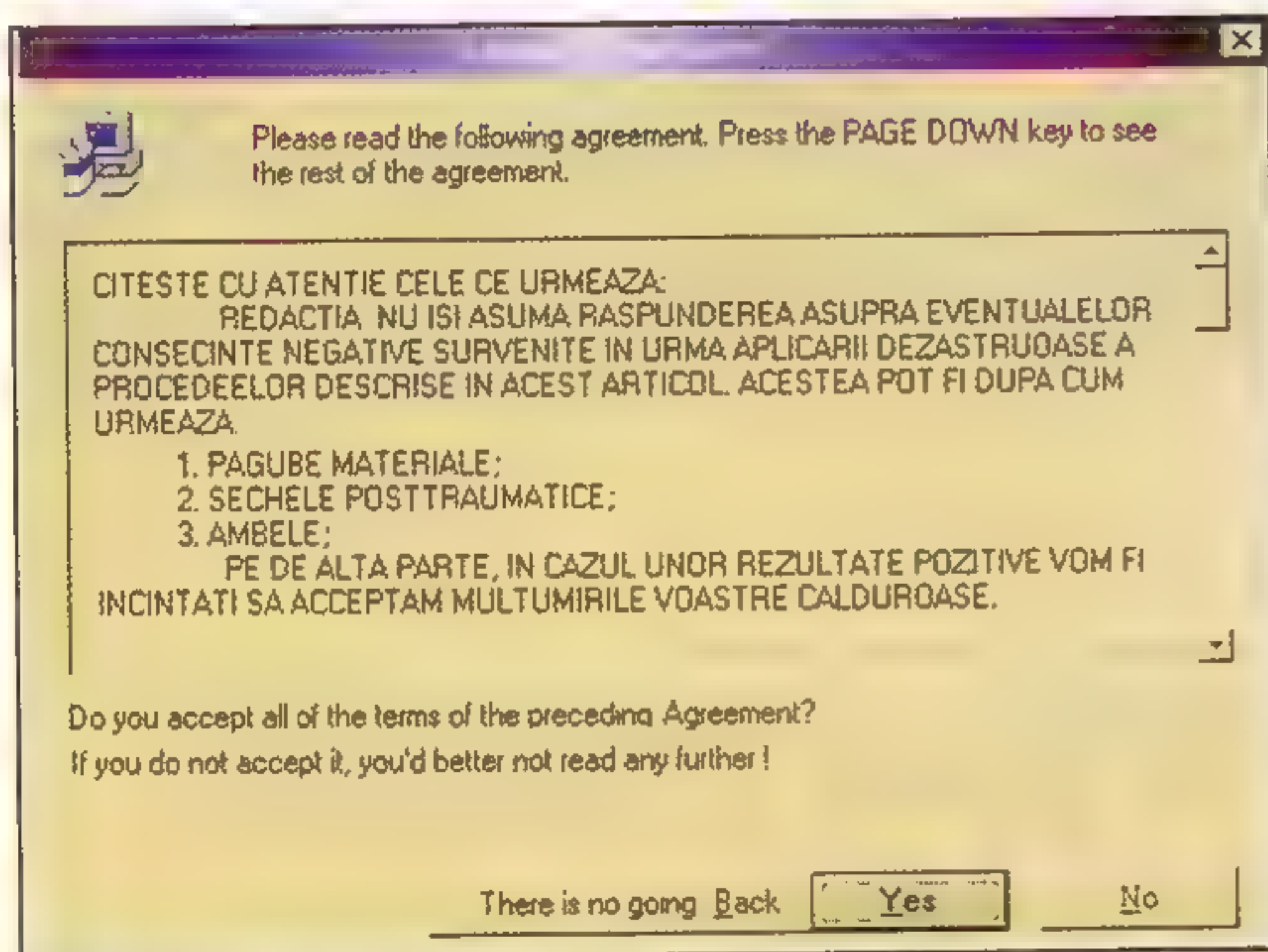




# SCAPĂ IEFTIN: Fă-ți un sistem XTREM de jocuri

Cum să îți construiești propriul sistem de jocuri

Adrian Dorobăț



Dacă voi mai puteți să spuneți ceva...

**F**iecare gamer visează să aibă un calculator cât mai performant la un preț cât mai mic cu putință. Și nu numai gamerii, pentru că un computer pentru jocuri oferă performanțe mai mult decât rezonabile în orice alt domeniu. O soluție la îndemână ar fi asamblarea modulară a PC-ului, pe principiul "Ce își face omul cu mâna lui... lucru manual se numește".

Această modalitate presupune achiziționarea și montarea "pe bucați" a calculatorului, după alegerea fiecărei componente pe baza raportului calitate/preț și are ca avantaje un cost total redus cu 10-15%, posibilitatea de selecționare precisă a configurației dorite și în plus, satisfacția reușitei prin propriile puteri. Dezavantajele inerente sunt: garanție acordată doar pentru componente și dificultatea aparentă a asamblării.

Recomandată celor cu o oarecare experiență în domeniu, construirea modulară a calculatorului nu este totuși o problemă atât de spinoasă pe cât pare. Pentru a veni în ajutorul celor

care doresc (sau vor dori după citirea acestui articol) să își construiască din componente computerul mult-visat ori a celor care au în vedere doar un upgrade am cutreierat în lung și-n lat Bucureștiul și am făcut un sondaj pentru a găsi componente de calitate la cel mai mic preț. Apoi pentru a vă oferi o idee despre cum ar trebui să arate PC-ul ideal și având în vedere că jocurile sunt cele mai pretențioase în ceea ce privește cerințele de sistem, am "construit" virtual două calculatoare de jocuri care în principiu să poată rula fără probleme și jocurile anului 2000: o configurație high-end pentru cei cu buzunarele pline și o configurație low-end pentru cei cu un buget mai limitat.

Iar pentru a vă face munca mai ușoară am pus la punct o descriere detaliată și însoțită de fotografii a modului de asamblare a unui calculator, în așa fel încât chiar și cineva cu experiență minimă în domeniu să poată repeta acțiunea, și, în final, am încropit un mini-dictionar în care am explicat unii termeni extrem de folosiți și care

nu sunt întotdeauna bine înțeleși.

## Întreabă și ti se va răspunde, caută și vei găsi.

Când vrei să cumperi un produs de calitate, trebuie să cauți la o firmă cunoscută. Oferte de componente pentru PC poți găsi și la rubrica de mică publicitate din orice cotidian. Însă, deși prețurile acestora pot fi foarte atragătoare, achiziționarea lor se poate dovedi riscantă. Foarte adesea ofertanții sunt firme fantomă care vând produse cumparate cu carduri false de pe Internet sau la mâna a ț-spea de cine știe unde.

Iar alegerea unei singure firme cunoscute se poate dovedi insuficientă. Dacă vrei prețuri cu

adevarat mici, trebuie să cauți la cel puțin încă zece firme printre care să se numere și cea care este unic distribuitor al componentei respective (unde este cazul). Din ofertele acestora am selectat componente care să intre în alcatuirea unui sistem performant. În cele 2 căsuțe din articol puteți vedea configurațiile rezultate. (Prețurile sunt în dolari și includ TVA)

Prima configurație se încadrează în categoria ultimul răcnit și este destinată utilizatorilor care se ghidează după principiul "dai un ban, dar știi ca face". Cea de-a doua este evident mai puțin performantă, însă cred că peste 90% dintre pasionații de calculatoare s-ar mulțumi cu acest sistem care permite rularea în condiții sat-

	Ofertant		Telefon
Intel PIII Katmai 450 MHz, 512 Kb cache + cooler	Flamingo Computers	314 \$	222.50.41
MB LuckyStar Intel 440 BX, 100 MHz, AGP, ATX	Best Computers	101 \$	314.76.98
128 Mb SDRAM, PC 100	Beta-N Computers	128 \$	312.72.04
Placa video Riva TNT2	UBI Soft	305 \$	237777
Creative Multimedia Kit: Sound Blaster Live Value + boxe PC Works 4 Point Snd.	Flamingo Computers	169 \$	222.50.41
HDD 8,4 Gb Samsung	Deck Computers	153 \$	212.26.59
Floppy Disk 3,5" Sony	Beta-N Computers	17 \$	312.72.04
Fax - modem 56 Kb, Rockwell, PCI	Deck Computers	30 \$	212.26.59
CD Rom TEAC, 32X	IMA Infoconsult	59 \$	32
Monitor 17" Hyundai, digital	Best Computers	337 \$	314.76.98
Mouse Logitech First Mouse, serial	Best Computers	20 \$	314.76.98
Căști stereo + microfon	Best Computers	8 \$	314.76.98
Carcasa ATX Miditower	Deck Computers	41 \$	212.26.59

## CONFIGURAȚIE HIGH-END

**TOTAL: 1682 \$**



Intel Celeron Mendocino, 333 MHz, 128 Kb cache	Pyton System	82 \$	222.24.64
MB ACORP LX3, AGP, ATX	Beta-N Computers	61 \$	312.32.22 312.72.04
32 Mb SDRAM	Deck Computers	33 \$	211.97.42 212.26.59
Placa video Voodoo 3 2000	Best Computers	138 \$	314.76.98
Creative Labs SB 128 PCI	Flamingo Computers	35 \$	231.04.32 231.04.31
HDD 4,3Gb Quantum Fireball	Beta-N Computers	110 \$	312.72.04
Floppy Disk 3,5" Mitsumi	Computer's House	16 \$	637.69.65
Fax - modem 33,6 Kb, Rockwell, PCI	Flamingo Computers	28 \$	222.50.41 231.04.32
CD Rom Genius, 32X	Golden Gate	53 \$	212.49.32
Monitor 14" digital, Philips	Blue Ridge International	156 \$	210.68.28 210.68.29
Mouse "Whale", serial	Tape Computers	9 \$	330.23.92 330.57.83
Keyboard Win95, PS/2	IMA Infoconsult	9 \$	323.67.25
Carcasă ATX Miditower	Deck Computers	41 \$	211.97.42

## CONFIGURAȚIE LOW-END

TOTAL: 771 \$

isfăcătoare a oricărui joc actual, fie el 3D sau 2D.

Unii cititori mai curioși poate că își vor pune întrebarea: de ce au ales componentele astea și nu altele? Motive sunt din belșug și bine întemeiate. Să le luăm pe rând, și cu permisiunea dumneavoastră am să încep cu procesoarele... În pieptul de aramă al primului computer bate o "inimă" Intel P3 la 450MHz, unul dintre cele mai bune și mai rapide procesoare la ora actuală. Singurul concurent care ar merita să-i ia locul este mult așteptatul K7, pe care, dacă apare pînă lese revista de la tipar și dacă vă permite buzunarul, vă sfatuim să-l considerați ca un înlocuitor demn de toată încrederea.

Celeron pe de altă parte, deși considerat o rudă mai saracă (în memorie cache) a familiei Intel, ascunde resurse nebănuite. O mică operație destul de simplă descrisă prin revistele de hardware și pe Internet îl poate face să se dea de trei ori peste cap și să ruleze și el la 400-450MHz. Este vorba de overclocking, o metodă care își are avantajele dar și riscurile ei.

Plăcile video își au și ele avantajele lor. Riva TNT 2 Ultra este recunoscută drept cea mai performantă placă video și în ceea ce privește viteza dar și în privința calității imaginii. Iar

Voodoo 3 2000, deși nu cea mai bună placă de pe piață în prezent, este totuși un standard de viteză garantat de 3Dfx.

Sound Blaster Live! și Vortex 2 sunt două plăci de sunet care oferă experiențe de neuitat generate de tehnologiile EAX și Aureal 3D și au fost prezentate în numere anterioare ale revistei. Diferență majoră dintre ele este că SB Live! este mai bine dotată pentru editarea de sunet și alte preocupări muzicale în afara jocurilor.

CD-Rom-ul Teac este printre cele mai rapide din generația sa și în plus are o fiabilitate ridicată, fiind mai rezistent la erorile datorate trepidățiilor. De aseme-

nea despre hard disk-urile Quantum Fireball s-a spus deja că au performanțe asemănătoare dispozitivelor de tip SCSI, deși sunt dotate cu interfața EIDE.

În rest, am ales 128Mb de memorie pentru primul sistem, ceea ce încă mai poate fi caracterizat ca "din abundență" deși lucrurile se schimbă încetul cu încetul, iar pentru cel de-al doilea 32Mb RAM ceea ce este suficient pentru marea majoritate a jocurilor. Monitoare sunt de 17" respectiv 14", ambele produse de firme respectabile și nu aveți nevoie de unele mai mari decât dacă sunteți extrem de pretențioși.

### Dacă ceva nu merge, nu dispera; folosește un ciocan mai mare!

Și acum să trecem la partea "dificilă": asamblarea computerului. Pentru a face activitatea de montare a calculatorului cât mai ușoară cu putință, producătorii de componente le-au creat în așa fel încît să fie imposibil sau cel puțin foarte dificil să fie montate greșit. De aceea, construcția propriu-zisă nu pune cine știe ce probleme tehnice insurmontabile, ci e mai mult o chestiune de logică elementară, ca alinierea culorilor la un cub Rubik sau și mai clar, așezarea pieselor la un joc de Tetris.

Pentru început, trebuie deschisă carcasa prin îndepărtarea șuruburilor, clamelor sau ce sunt accesoriile care o țin închisă. Apoi se montează placa de bază care se fixează cu șuruburi în interiorul carcasei. Pe ea se fixează, fiecare

în slotul ei, placa video, placa de sunet și memoria (vezi foto). Modemul se montează într-un slot PCI, similar cu placa de sunet. În sertarele superioare, după îndepărtarea plăcuțelor protectoare de metal în cazul primelor două, se montează unitatea CD-Rom, floppy disk-ul și hard disk-ul. Toate trei se fixează cu șuruburi. Se conectează cablurile de rigoare (vezi foto) și se setează jumperii conform manualului respectivului component. Se conectează monitorul la placa video și se închide carcasa. Se montează mufa de la tastatură în conectorul cu cinci pini și mouse-ul la portul serial. Se conectează în final cablul de alimentare al sursei și totul este gata.

### Cine rîde la urmă, rîde mai bine

O dată ce ați montat calculatorul, nu vă mai rămîne decît să achiziționați și să instalați un sistem de operare și apoi vă puteți chema prietenii în vizită pentru a vă lăuda cu noua voastră "jucărie".

Poate că toată această teavatură vi se pare greoaie și inefficientă, dar vă asigur că merită. Nu încerc să spun că ar fi simplu ca bună ziua. Dar dacă ați desfăcut cînd erați mici o jucărie doar pentru a vedea cum funcționează și din ce e alcătuită, dacă ați pus vreodata laolaltă piesele unui puzzle și ați obținut o cît de mică satisfacție la vederea imaginii finale, atunci nu veți regreta dacă încercați. Veți învăța mai multe despre PC prin această experiență decît din orice carte de specialitate.



Cam astea-s sculele pe care le-am folosit noi. Nu știm de ce dar voi, fiind mult mai descurcăreți ca noi, puteți folosi cu succes doar o banală șurubelniță.



Buffy încercînd să se strecoare printre problemele care pot apărea cînd montezi un calculator cu un "tool" ideal pentru a pune șuruburi. (vampirilor, desigur)



## Pasul 1



Ca orice moment care se respectă și în care este nevoie de multă atenție, concentrare și mai ales respect față de componentele care urmează a fi manevrate este nevoie să te relaxezi. Drept care pui mâna pe bere, din cea mai bună ca în poză și bei 3 cutii pe nerăsuflăte. Dacă după 3 nu mai înțelegi ce se întâmplă te culci și reiei operațiunea ziua următoare.

## Pasul 2



Atenție! În orice moment al activității de montare a componentelor, evitați ca unitatea să se afle sub tensiune. Riscăți deteriorarea ireversibilă a componentelor pe care ați plătit un munte de bani sau, mai rău, puteți să treceți printr-o extrem de neplăcută "terapie de șoc". Alimentați calculatorul la sursa de curent doar după încheierea și verificarea asamblării.

## Pasul 3



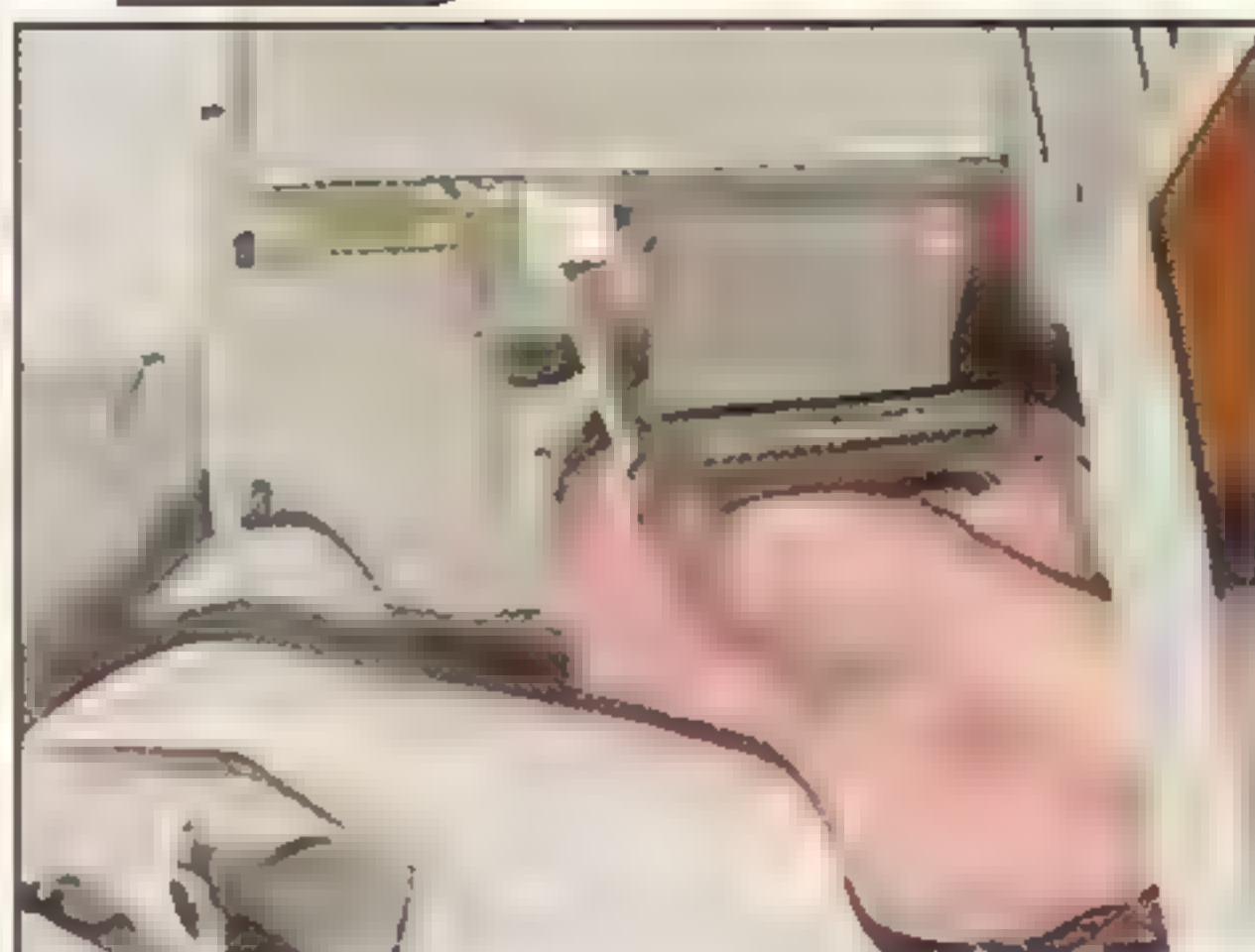
Cablul de alimentare și cel de interfață sunt ușor de recunoscut și, din fericire, nu se pot monta greșit decât cu eforturi majore și o cantitate nebănuită de încăpăținare. Cablul de interfață este lat și are multe găuri, iar cel de alimentare are de obicei o mufă din plastic alb, cu patru găuri.

## Pasul 4



Unitatea CD-Rom se montează de obicei în poziție orizontală (este posibilă și poziționarea verticală, dar aceasta este mult mai rar întâlnită). Cablurile sunt de același tip ca la hard-disk, cel lat pentru EIDE, cel cu patru găuri pentru alimentare.

## Pasul 5



Această componentă urmează procedeul deja cunoscut: cablu de interfață + cablu de alimentare. Aveți grijă să nu încâlciți foarte tare firele, pentru că altfel riscați să nu vă mai descurcați prin "măruntaiele" calculatorului.

## Pasul 6



Cardul de memorie trebuie ținut de colțuri. Evitați pe cât posibil să atingeți integratele deoarece acestea pot fi deteriorate de electricitatea statică. Cel mai sigur ar fi să atingeți o suprafață metalică înainte de a-l manevra. Deschideți clapetele de la capetele slotului și fixați-le la loc după montarea memoriei.

## Pasul 7



Această operație ar trebui să fie relativ simplă, deoarece, exceptând cazul unei plăci Dual Pentium, nu există decât un singur slot care permite montarea procesorului. În unele situații acesta nu va intra "ca uns" și va trebui împins mai serios. Atenție! Nu exagerați...

## Pasul 8



Placa de sunet se montează într-un slot PCI. Acestea sunt de obicei din plastic alb și ar trebui să fie în număr de două sau trei. Trebuie să existe și un cablu cu mufe mici, cu patru găuri, care să facă legătura cu unitatea CD-Rom pentru a asigura citirea CD-urilor audio.

## Pasul 9



Placa video se montează într-un slot AGP, care este de obicei din plastic gri. Placa are o tăietură specială, căreia îi corespunde o ridicătură a slotului, astfel ca nici aceasta nu poate fi asamblată într-o poziție necorespunzătoare. La placa video mai trebuie conectat un cablu care face legătura cu monitorul.



# glosar

## OVERCLOCKING

Procedeu de mărire artificială a vitezei unui procesor prin intermediul unui artificiu tehnic.

## JUMPER

Mic conector învelit în plastic care se atașează la pini de selectare ai unui component cu scopul de a pune în contact doi dintre aceștia, semnal pe care calculatorul îl interpretează într-un anumit fel.

## BUS (magistrală)

Un ansamblu de linii paralele, argintii, din circuitul plăcii de baza care interconectează diferite componente și prin care circulă semnale purtătoare de date.

## SERIAL

Termenul de serial caracterizează un mod de transmitere a informației printr-un singur canal de date, fiecare byte fiind transformat într-o serie de biți, care sunt transmiși unul după altul. Un pachet de date este compus dintr-un semnal de început, un byte, control de paritate și un semnal de încheiere. Numărul de semnale schimbate pe secundă poartă numele de baud rate și rata maximă de transfer într-un PC este de 115 200 de baud. Interfața serială de pe PC este compusă din două porturi, cu 9 respectiv 25 de pini.

## PARALEL

În transmisia paralelă de informație un byte este trimis prin opt linii de date, biții componenți circulând în paralel. Portul paralel este caracterizat printr-o mufă cu 25 de pini și o rată de transfer de 100 Kb/s. Transmisia de date se face prin sistemul handshaking: receptorul confirmă recepția fiecărui byte de date și împreună cu informația este trimis și un semnal de ceas pentru sincronizare.

## DIGITAL

În ceea ce privește monitoarele actuale, termenii digital și analog se referă exclusiv la modul de reglare al diferitelor caracteristici. Toate monitoarele avansate sunt digitale. Analoge sunt doar monitoarele dinainte de VGA (HGA, MGA, CGA, EGA);

## ISA

Abreviere de la Industrial Standard Architecture-Standard de arhitectura industrială. Un standard de bus care a înlocuit mai vechea specificație AT (Advanced Technology). Operează la 8,33 MHz.

## PCI

Abreviere de la Peripheral Component Interconnect-Interconectare de componente periferice. Un standard pentru busurile locale, inițiat de Intel, cu o "lățime" de 32 de biți și care operează la maxim 33MHz. De la versiunea 2.0 lățimea a crescut la 64 de biți. Rata de transfer este de 133Mb/s pentru varianta de 32 de biți și 266 Mb/s pentru varianta de 64 de biți. Spre deosebire de ISA, PCI-ul este independent de procesor din punct de vedere al vitezei și este conectat cu acesta printr-un pod PCI-PCI bridge.

## AGP

Abreviere de la Accelerated Graphics Port-Port Grafic Accelerat. Este o cale internă care oferă o legătură directă între placa grafică și memoria principală a PC-ului. În timp ce o placă grafică PCI lucrează cu busul PCI al sistemului la 33 MHz, AGP este un bus dedicat de 66 MHz numai pentru grafică.

## UDMA

Abreviere de la Ultra Direct Memory Acces-Acces rapid și direct la memorie. DMA este un canal de date prin care un periferic (în principal hard-disk-ul) poate accesa memoria principală fără ajutorul procesorului și poate citi sau scrie date. Rata de transfer este de 33 Mb/s iar mai nou au apărut hard-disk-uri care pot accesa DMA la 66 Mb/s;

## SDRAM

Abreviere de la Synchronous Dynamic Random Acces Memory-Memorie dinamică cu acces aleator. DRAM este un tip de memorie accesibil în mod direct prin scriere și citire de adrese, în care informația este stocată sub formă de sarcini electrice. Deoarece circuitele tind să se descarce datele trebuie reîmprospătate periodic, de unde numele de memorie

dinamică. Timpul de acces este de 10 pînă la 8 nanosecunde (Performanțele sistemului cresc cu cît timpul de acces al memoriei este mai mic). Se găsește sub formă de DIMM.

## SIMM

Abreviere de la Single In-line Memory Module-Modul de memorie cu chipuri pe un singur rînd. Un card de memorie care se introduce într-un slot specific. Module SIMM sunt memoriile EDO și non-EDO;

## DIMM

Abreviere de la Dual In-line Memory Module. La fel ca SIMM doar că cipurile de memorie sunt pe două rînduri.

## MMX

Abreviere de la MultiMedia eXtension-Extensie Multimedia. Set de 57 de instrucțiuni multimedia suplimentare la procesoarele Pentium.

## PS/2

Un tip de calculator personal conceput de IBM ca succesor al seriei AT. Termenul caracterizează și un tip de port pentru mouse, diferit de cel serial.

## ATX

Abreviere de la AT eXtended-AT extins. Standard pentru plăci de baza, cu un design ergonomic și care beneficiază de tehnologia Instant On (PC-ul poate intra în sleep-mode, ca apoi să se "trezească" din software pentru a efectua o sarcină automată (cum ar fi download-ul unei pagini Web) sau pentru a relua lucrul de unde a fost abandonat, cu toate aplicațiile rulînd). Termenul generic de carcasă ATX reprezintă acel tip de carcasă dotat cu o sursă de 230W, destinat să acomodeze plăcile de bază ATX.

## USB

Abreviere de la Universal Serial Bus-Bus serial universal. O magistrală care permite conectarea simultană a pînă la 127 de dispozitive care funcționează în mod serial. Are o rată de transfer a datelor de 10 Mb/s.



# Team Fortress 2: Brotherhood of Arms

**Totul pare desprins dintr-un film de război**



**D**eși jocuri ca Half Life sau Thief au demonstrat că single player-ul nu este nici pe departe mort (contrar ce spun anumiți oameni care lucrează la Quake 3), fărăndoială că tendința actuală este să realizezi jocuri care vor permite înfruntarea sau cooperarea mai multor jucători.

Totuși, ideea multiplayer-ului a evoluat mult de la simplul "fiecare pentru el", în mare parte și datorită unor jocuri ca Team Fortress. Acesta a fost la vremea lui o simplă conversie totală pentru Quake, care însă a impus ideea unui joc în echipă cu multe elemente de tactică.

Team Fortress 2 va fi un joc de sine stătător însă, dar și ideea s-a schimbat un pic. Nu mai avem un scenariu simplu în care cele două echipe sunt pur și simplu opuse una alteia. Acum totul pare desprins dintr-un film de război, fiecare nivel are scenariul lui destul de complicat și lupta este mult mai spectaculoasă.

Deoarece de la ultimul articol dedicat lui TF2 au avut loc anumite schimbări în design-ul lui, l-am contactat pe Robin Walker, designer-ul principal, pentru a afla care sunt ultimele noutăți :



În ce stadiu se afla jocul ?

Lumea de-abia așteaptă să apară și ne întrebăm din ce cauză întârzie.

— Încă mai avem mult de lucru. Echilibrarea claselor de jucători ne ia mult timp și diversitatea obiectivelor din hărțile noastre nu face lucrurile mai ușoare. În plus mai lucrăm la tehnologiile de bază cum ar fi codul de rețea și vocile în timp real.

— Poți să ne pui la curent cu

clasele jucătorilor ? S-au schimbat multe lucruri în ultima vreme, cum ar fi apariția ofițerului și a echipajului pentru armele grele.

— Ne-am schimbat întreaga listă de clase. Nu eram mulțumit cu rolurile curente pe care le ocupau clasele în echipă, așa încât am refăcut totul. Totuși nu suntem încă gata să dam toate detaliile despre armele și abilitățile fiecărei clase, pentru că acestea se pot schimba după ce testăm echilibrul jocului.

Iată cum arată lista claselor acum : Pușcaș Marin; Mitrailor; Lunetist; Comando; Lansator de flăcări; Ofițer; Cercetaș; Medic; Genist; Spion; Instructor; Comandant.

Este posibil ca numele să se schimbe, dar suntem mulțumiți cu împărțirea actuală a rolurilor.

Ca idee, pușcașul marin este soldatul de bază în joc.

Cercetașul (Ranger) este cea mai ușoară clasă luptătoare. Este evident folositor pentru recunoaștere și e destul de periculos în lupta de la distanțe mici. Asta îl face un membru de bază al echipei în hărți cu statele Europene.

Instructorul este o clasă interesantă. De fapt nu ia parte "fizic" la joc și singura sa funcție este să antreneze alți jucători. După ce devii instructor, îți alegi jucătorul pe care îl vei antrena, apoi ești plasat în capul acestuia. Poți vedea ce vede





acesta, ai o legătură vocală cu el și îl poți ghida cu un indicator laser.

Am înțeles că ofițerul va crește viteza și precizia jucătorilor aflați în apropierea sa, dar ce se întâmplă atunci când el este ucis și restul echipei vede asta? Caracteristicile soldaților vor scădea pînă la normal sau mai jos (din cauza moralului)?

Jucătorii se întorc la normal. Unul din scopurile noastre în TF2 este să încurajăm lucrul în echipă. De aceea le dăm avantaje dacă o fac dar nu vrem să apară și dezavantaje.

Cîte hărți vor fi incluse în joc? Poți să le descrii?

Încercăm să lansăm jocul cu 20 de hărți. Ele pot fi încadrate în cîteva categorii, dar fiecare hartă modifică jocul într-un fel unic. Spre exemplu, avem tipul Escortare, în care o echipă escortează un alt jucător sau personaj controlat de calculator. Sunt 5 hărți de acest tip, variind de la cele simple unde o echipă escortează o persoană și o alta încearcă să-l asasineze, pînă la cele complexe în care mai multe echipe încearcă să salveze ostateci în timp ce se află sub foc puternic din partea inamicului.

Cum funcționează campaniile în TF2?

Campaniile sunt liniare și reprezintă cîteva hărți legate printr-o poveste simplă. Acțiunile și rezultatele obținute într-o hartă pot afecta nivelele ulterioare ale campaniei. Poți avea obiective secundare într-un nivel de la început, care dacă sunt îndeplinite îți vor da un avantaj tactic într-o hartă ulterioară. Fiecare hartă poate fi însă jucată și separat.

Pot fi setate limite pentru viețile alocate fiecărui jucător, în cazul în care vrei ca una din echipe să dispună de mai multe "rezerve"?

Da, acest lucru este posibil. Avem o hartă de "hărțuială" pentru un număr mic de jucători, fiecare avînd o viață. Astfel obținem un fel de "acțiune instantanee". Alte hărți au un număr specific de vieți pentru fiecare echipă, acestea urmînd să fie alocate tuturor jucătorilor care fac parte din ea.

Știu că vor fi vehicule modelate în joc, dar cît control va avea echipajul asupra lor? Ce vehicule vor fi modelate?

Folosim o mare varietate de vehicule terestre, aeriene și amfibii, de la distrugătoare și nave de debarcare, camioane, tancuri, jeep-uri, elicoptere și avioane. Toate sunt interactive într-un fel. Distrugătoarele bombardează plajele în hărțile de tip Invație, elicopterele de atac pot fi direcționate de comandant să atace inamicul. Avioanele, camioanele și navele de transport aduc jucătorii pe hartă șamd. Singurul lucru care nu e permis este să le conduci ca într-o cursă de mașini. Aici mai sunt încă lucruri de decis deci nu vă pot spune mai mult.

Cu privire la amplasamentele de armament greu, cum s-a schimbat folosirea lor față de Half Life?

Acum folosim o multime de asemenea amplasamente. Ele pot fi construite de genist, și te ajută mult să te aperi în hărțile de Control Teritorial.

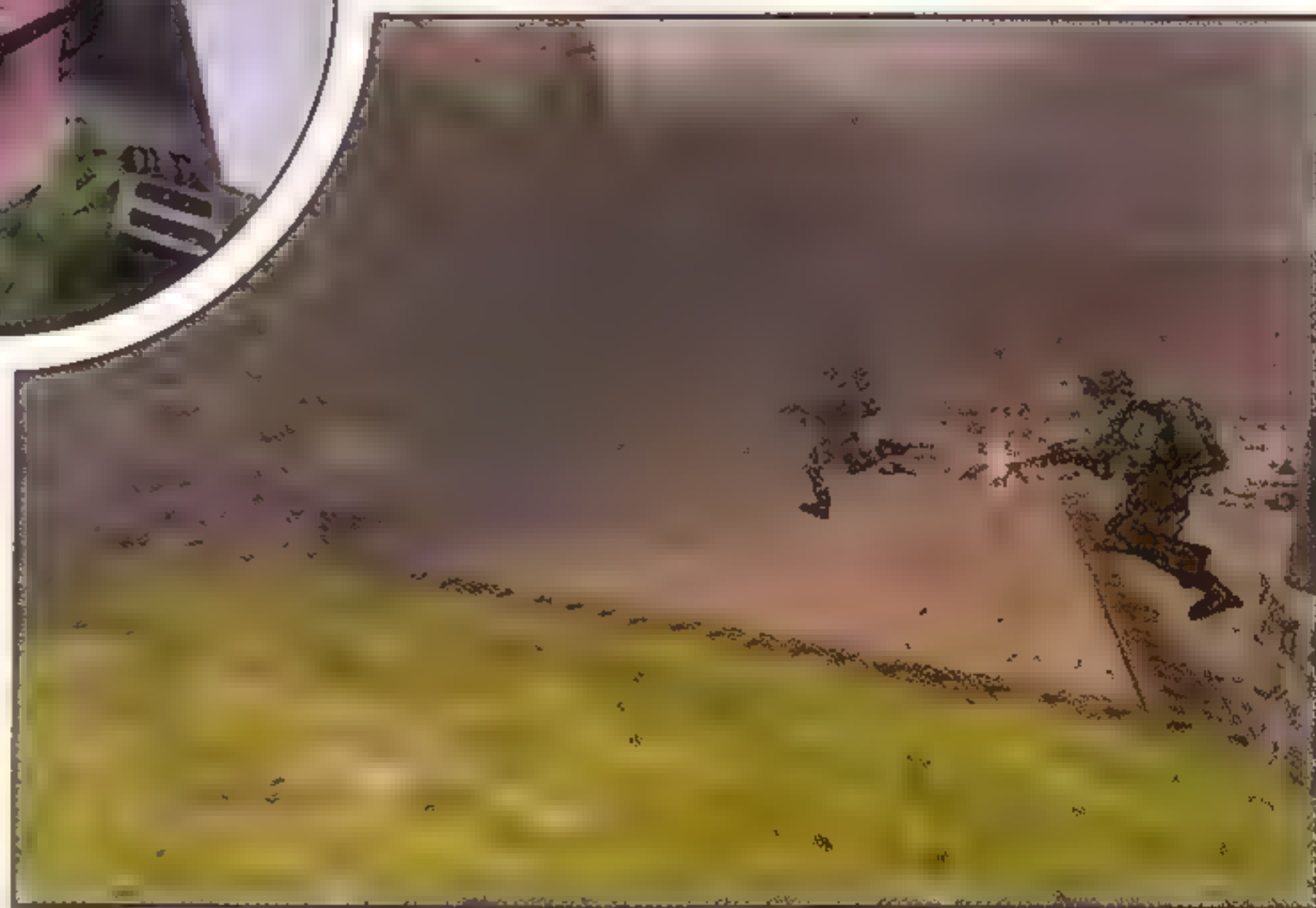
Atunci cînd jucătorul folosește o astfel de armă, privirea se mută în spatele ei astfel încît privești de-a lungul țevii și arma arată de parcă o porți în mînă. Echipa noastră de test e de părere că astfel e mult mai ușor să ochești, și dacă nu găsim o idee mai bună, așa va rămîne.

Nu am mai auzit nimic nou despre botii din TF2 și mă întrebam dacă aceștia mai fac parte din proiect? Cît de avansată este inteligența lor?

Vom lansa jocul cu botii, dar am păstrat secretul în legătură cu acest subiect pentru că avem planuri foarte ambițioase. Am luat ceea ce am învățat în timpul lucrului la AI-ul din Half Life (este vorba în special despre echipele de soldați) și am continuat lucrul asupra lor. Despre asta vom vorbi mai mult în lunile următoare.

Cum ai caracteriza Team Fortress 2 din punct de vedere al realismului? Știu că jocul trebuie să fie distractiv și crează realism prin nevoia de cooperare în echipă, dar ce ne poți spune despre eficacitatea armelor? Cît de ușor este să mori în joc?

Ca realism am încercat să creem un mediu ușor de recunoscut, pentru că jucătorii noi să



înțeleagă ce se petrece în jur. Dacă îi dau tatalui meu o armă mov care trage cu o chestie verde strălucitoare, nu va ști ce face arma respectivă. Dacă îi dau o pușcă de asalt și îl pun într-o șalandă de debarcare care îl duce pe o plajă unde se trage asupra lui, știe exact ce trebuie să facă. Știe ce va face pușca cînd va trage cu ea, și știe ce se va întâmpla dacă nu fuge de grenada

care i-a aterizat la picioare.

Deci, jocul arată real, dar nu încercăm să fim chiar reali. Războiul real nu este distractiv. Să mori la două secunde după ce trapa navei de debarcare se lasă în jos nu e distractiv. Știm ce jucabilitate vrem, și încercăm să introducem realism unde putem.

Mulțumim Robin pentru timpul acordat.



# Rainbow Six: Rogue Spear

Redstorm s-a decis să îmbunătățească considerabil motorul grafic al jocului

Redstorm Entertainment

3D Shooter realist

Decembrie 99

Mare

Dan Dimitrescu



poate deplasa ghemuit, se poate apleca spre stînga sau spre dreapta pentru a privi după un colț sau poate arunca grenade cu mîna stînga sau dreaptă (tot de după un colț - expunîndu-se astfel la minim față de cei aflați "dincolo"). Adevăratele îmbunătățiri le-au suferit însă teroriștii, tratați destul de superficial în jocul anterior. Acum ei sunt foarte umani din punct de vedere al comportamentului, și au trebuit realizate toate animațiile care să arate asta. Astfel ei cască sau se leagănă atunci cînd sunt plictisiți, se holbează cînd dau peste un cadavru, totul depinzînd de nivelul individual de pregătire. Sunt capabili să acționeze mult mai organizat și să răspundă mai bine la acțiunile jucătorului, dar nu mai au timpi de reacție supranaturali. De data aceasta, ei vor duce arma la ochi și vor ochii înainte să tragă, deci dacă îi surprinzi strecurîndu-te, calea îți va fi deschisă mult mai ușor.

Deja mișcarea echipei prin mediu a devenit foarte interesantă de privit. Pe lîngă animațiile excelente, se mai pot vedea detalii cum ar fi aburii ieșind pe gură (atunci cînd echipa coboară un munte înzapezit).

## ... și avem "arme" mari ...

O trupă antitero nu reprezintă nimic fără niște arme moderne. Sensibili la cererea fanilor, Redstorm au inclus multe arme noi cum ar fi puștile de asalt Steyr AUG, Enfield L85A1, M4 (în loca de CAR-15) și M14, pușca de calibru mare SPAS-12 și LMP-45 - noul pistol mitraliera de la Heckler & Koch.

Cea mai importantă schimbare o reprezintă însă prezența adevăraților lunetiști, cu armele lor de excepție: Heckler & Koch PSG-1, Walther WA2000 și Barret M95. Cum e și normal, teroriștii au și ei tragătorii lor de precizie, dotați cu arma standard a armatei ruse.

Efectele armelor au fost și ele modificate, cu îmbunătățiri la balistica terminală. Puterea gloanțelor la impact depinde de distanța parcursă, după caz el poate trece prin obiecte, uși sau chiar mai multe persoane.

Și armurile sunt modelate mai realist acum, astfel încît chiar dacă o lovitură nu trece prin ele, purtătorul va resimți efectele impactului (dezechilibru, pierderea cunoștinței, etc).

## ... dar ne lăsăm așteptați

Nici o problemă baieti! ... Hidden & Dangerous e chiar fantastic în lipsa voastră. Problema e că spre deosebire de H&D, în RS planul poate fi definit doar înainte de misiune, ceea ce evident este o mare prostie atunci cînd nu joci în rețea. Interfața a fost și ea îmbunătățită cu mult și îți permite să vezi ce se întîmplă, dar e stupid să oprești misiunea pentru o schimbare minusculă (dar importantă) în plan.

Aceasta chestiune fiindu-mi luată de pe suflet, la drum Chavez și Clark!

**H**itul surpriza al anului trecut, Rainbow Six ne-a introdus pentru prima oară în lumea dura, neiertătoare dar în același timp fascinantă a luptătorilor antitero. Ei însă a deschis calea 3D shooter-elor cu adevărat realiste, care nu au elemente de acțiune menite să atragă publicul larg.

## Suntem echipa Rainbow

Rogue Spear nu mai urmărește acțiunea vreunui roman al lui Tom Clancy, dar eroii sunt evident tot echipa Rainbow. De data aceasta, aceștia sunt puși în luptă cu o gupare mafiotă de origine rusă, avînd legături în armata ex-sovietică. Pentru ca lucrurile să nu devină plictisitoare, se pare că rușii lucrează la comun cu o grupare teroristă arabă.

Avînd în vedere subiectul jocului, nu o să vă mire că misiunile se desfășoară în general în Estul Europei. Cea care deschide jocul are loc într-un oraș bombardat

copter cu oficiali NATO. Aici jucătorul găsește primele semne ale mafioților în chestiune, dar nu va înțelege ce se întîmplă decît după ce intriga va evolua.

## Arătăm înspăimîntător

Pentru jucătorii lui Rainbow Six nu conta prea mult faptul că grafica acestuia avea unele puncte foarte slabe. Jocul era mult prea interesant. Totuși Redstorm s-a decis să îmbunătățească considerabil motorul grafic al jocului, astfel ca fanii Rogue Spear își vor putea impresiona și ei prietenii mai fraieri cu ceva.

Cea mai importantă modificare a survenit la modelarea și animarea personajelor. Acestea au o formă mult mai detaliată, mai "umană", iar texturile prezintă și ele un plus de claritate. Animațiile personajelor, excelente în R6, au fost totuși și ele îmbunătățite cu vreo cinci sute de noi mișcări. Jucătorul are o mai mare libertate de mișcare, spre exemplu se





# Mortyr

Înseamnă Wolfenstein 3D adus la zi, cu sunet 3D, grafică accelerată 3D

Interactive Magic/Jbisoft  
3D Shooter realist  
A aparut  
Mediu  
Crist Radu



**M**ortyr înseamnă Wolfenstein 3D adus la zi, cu sunet 3D, grafică accelerată 3D. Și în plus aceeași plăcere în a-l juca. Ca la toate 3D-shooter-urile povestea este mai puțin importantă. Pe cine interesează cum ajunge personajul principal din 2093 în 1944? De ce nu și-a luat niște lasere din viitor și un scut energetic eventual și continuă să tragă cu pistolul și pușca?

La capitolul arme, Mortyr încearcă să reproducă cât mai bine atmosfera din cel de-al doilea război mondial. Cuțitul este arma de preferat în cazul

în care vrei să ieși cât mai puțin în evidență. Dacă reușești să te aproprie neobservat de inamic, o singură lovitură garantează de obicei reușita. Spre deosebire de P-08 Parabellum, clasicul pistol de execuție Nazi-style, care, în afara cazului în care se găsește cu gura țevii lipită de ceafa victimei, are nevoie de mai multe focuri pentru a doborî pe cineva.

De-abia începînd cu pușca Mauser și pistoalele automate MP-40 și MG-52 lucrurile reintră în normalitatea unui first person shooter plin de adrenalină.

În ultima vreme 3D-shooter-urile s-au cam îngîmădit pe piață, astfel încît cu greu mai găsești unul care să placă într-adevăr. Sigur au fost Half-Life și Thief însă de atunci nu au mai apărut jocuri de acțiune care să atragă atenția în mod deosebit. Mortyr nu promite multe însă ceea ce face, face bine.

Interfața este standard pentru un astfel de joc. Opțiunile audio, video și pentru control sunt oferite într-un meniu standard foarte operativ. Poziția informațiilor vitale din timpul jocului poate fi schimbată pe ecran astfel încît să nu incomodeze pe nimeni. La aruncarea grenadelor apare și un indicator de distanță foarte util cu ajutorul căruia poate fi apreciat locul unde va cădea aceasta.

La capitolul grafică, Mortyr este impresionant. Spațiile deschise se

integrează perfect cu cele închise neexistînd variații semnificative de viteză la trecerea între acestea. Pe lîngă calitatea texturilor care sunt foarte precis desenate creînd o atmosferă deosebită, efectele speciale sunt folosite din plin. Deși nu sunt inovații în domeniu felul în care acestea sunt integrate în nivel este ceea ce deosebește Mortyr de restul 3D-shooter-urilor. Ceață este volumetrică existînd astfel zone în care în același spațiu să existe porțiuni cu ceață și la mică distanță aceasta să dispară. Lumina filtrată de vitralii colorează podeaua încăperilor într-o lumină stranie. Există apoi o foarte bună utilizare a texturilor animate, atît pentru a simula valurile de la suprafața apei dar și pentru niște monumente mai speciale.

Introducerea ninsoarei și a ploii adaugă un plus de dramatism mai ales cuplării acestor fenomene cu sunetele specifice. Capitol la care Mortyr excelează ca și la cel grafic. Folosind DirectX-ul, motorul audio al jocului poate folosi accelerarea hardware acolo unde aceasta există și mai mult decît atît, știe să poziționeze sunetele în spațiu în funcție de configurația boxelor de care dispuneți. Sunetele din interiorul nivelelor sunt uneori înfricoșătoare, mormăieli într-o stranie predică într-o limbă necunoscută, țipete de durere întrerupte de scurte ordine într-o germană aspră. Toate acestea nu fac decît să creeze o atmosferă deosebită pe care de mult nu am mai văzut-o într-un astfel de joc.

Probabil că cea mai interesantă opțiune rămîne însă jocul în rețea. Armele sunt foarte bine echilibrate astfel încît pentru o experiență completă nu vă trebuie decît o conexiune de rețea și un calculator suficient de puternic, dotat obligatoriu cu placă de accelerare 3D. În rest Heil Sieg!





# Pharaoh

Un joc de strategie bine echilibrat în care lupta reprezintă confirmarea a ceea ce ai construit și creat.



obișnuit cu "rush-uri", "build order" în general reducând conceptul de strategie real time la partea de luptă a problemei, în general și din cauza prezenței multiplayer-ului. Pharaoh însă, este construit pe scheletul care a dat naștere și Caesar 3-ului ceea ce înseamnă un joc de strategie bine echilibrat în care lupta reprezintă confirmarea a ceea ce ai construit și creat și nu scopul determinant. Nefiind însă doar un



Respectând realitățile Egiptene, Nilul va inunda pământul în anumite părți ale anului astfel că pământul fertil nu va fi disponibil tot timpul. Trebuie astfel să cultivi cât mai inteligent pentru a avea mereu hrană.

mult mai avansată este evident că nu este doar un continuator pentru Caesar ci este un RTS complex cu idei noi și bine implementate.

Caesar 3 plasat în Egipt, Pharaoh adaptează jocul la vechile idei și obiceiuri egiptene diversificând totodată acțiunile ce pot fi întreprinse, clădirile disponibile și implicit managementul resurselor.

**A**u trecut numai 2 luni de când v-am oferit o primă impresie asupra celui ce era planificat de Sierra ca un continuator pentru seria începută de jocurile Caesar. Speranțele erau cu siguranță mari iar prima impresie asupra jocului excelentă. Acum, odată ce Pharaoh a ajuns într-o fază de dezvoltare

**Un RTS...altfel.**  
RTS-urile aparute în ultimii ani, cu mici excepții ca Settlers sau Caesar ne-au

## Construiește cu cap

Oricum ar părea, să-ți construiești un oraș bun în Pharaoh nu este o treabă ușoară.

Multitudinea de structuri necesare oricărui

locuitor ca poliție, doctori, dentist, școli, librării și chiar și locuri unde te poți distra fac construirea unui oraș o problemă delicată. Dacă ai reușit să faci totul bine și frumos, să aprovizionezi o zonă cu apă, să ai acces la ultimele facilități dar ai uitat să îi oferi acces la un dentist zona va scădea în scurt timp în



Illusion Software

RTS

Decembrie 99 / Q1 2000

Mare

Cam. Perian





metodă de a le obține este prin comerț, modalitate ce îți va aduce mulți bani dacă o stăpânești bine sau prin ridicarea și întreținerea de clădiri necesare extracției și producției, de la plantații de grâu și crescătorii de animale și pînă la plantații de papirus sau cariere de piatră. Oricît te-ai chinui pe cont propriu însa, cheia dezvoltării în Pharaoh rămîne

comerțul, fiind singura metodă pentru a obține bani ceea ce îi va conferi jocului o diversitate sporită. Necesitatea de a extrage materie primă ce va fi prelucrata și ulterior vîndută este un lant care va spori necesitatea unei expansiuni cît mai complexe și echilibrate care să asigure bunăstarea și fericirea cetățenilor cît și construirea în paralel a unor clădiri care să le ofere locuri de muncă și care să îți fie și utile.

#### Luptă pînă la moarte

Dacă ceea Pharaoh ne-a aratat este greutatea de a construi și de a pune bazele unei civilizații atunci cu siguranță va fi mult mai greu de protejat ceea ce ai ridicat. Construirea unei armate viabile este un task complex. Ca orice armată trebuie să aibă create arme, să aibă recrutați soldați care trebuie antrenați, pregatiți, fiecare operațiune desfășurîndu-se în clădiri specializate. Modul de lupta este pigmentat de încă un aspect impor-

tant și anume posibilitatea de a-ți construi ziduri, porți și turnuri care să îți apere orașul. Chiar dacă sunt necesare la un punct în joc în care dezvoltarea ta poate depăși capacitățile de acoperire cu soldați ale întregului teritoriu stăpînit ele reprezintă un element strategic important ce îți vor permite o dezvoltare mai redusă a armatei în condițiile în care ea va putea fi folosită mult mai gîndit, fiind concentrată numai în anumite puncte și netrebuind să ai sute de legiuni care să acopere toată harta. Un număr va fi desigur necesar, mai ales în condițiile luptelor pe mare ce apar în Pharaoh spre deosebire de Caesar și care îți permit o mai bună apărare împotriva atacurilor ce pot surveni de pe Nil.

#### Cîștigătorul în colțul din stînga cu chiloții portocalii

Pharaoh va fi cu siguranță un cîștigător. Chiar dacă va apărea în aceeași perioadă probabil cu Age of Kings el oferă total altceva, adică un gameplay ce nu are la bază lupta și construirea de unități cît mai sofisticate și dotate pentru atac sau apărare ci punerea bazei pentru un sistem economic care să îți permită crearea și susținerea unei armate și a unui oraș cît mai performant și nu în ultimul rînd atingerea unui obiectiv final, de a avea piramida piramidelor. Lipsa opțiuni multiplayer este singurul aspect care ne împiedică pînă la apariția jocului să facem un mic monument în cinstea producătorilor acestui joc.

popularitate, oamenii nu se vor mai muta acolo, cel care sunt vor deveni nefericiți iar la prima mică greșeață vor pleca cu toții în orașe vecine. Acesta nu este însă decît un aspect minor, crearea drumurilor cît mai drepte, neîntortocheate, prezența parcurilor, grădinilor sau a zonelor de aprovizionare cu apă ca și existența unor locuri publice pentru divertisment sau festivaluri destinate zeilor fiind aspecte care trebuiesc luate în seamă de fiecare dată cînd mai pui o casa în oraș, deoarece dacă este prea depărtată de vreuna dintre aceste facilități va fi doar un ban aruncat pe fereastră.

Aspectul construirii în acest joc îți va mai rezerva și alte surprize. Chiar dacă multe dintre clădiri se construiesc după principiul ai bani, dai click în meniu și apoi pe locul dorit și apare clădirea, există și construcții care se fac bucată cu bucată de-a lungul a zeci de ani. Reprezentînd scopul nivelelor mai avansate din joc, construirea de către tine, faraonul, a propriei

tale piramide este o treabă de durată ce constă în ridicarea ei bucată cu bucată de către slujitorii tai. Aceste bucăți sunt reprezentate de pietre ce trebuiesc aduse de la cariere, prelucrate și stocate înainte de a fi utilizate.

Totodată, pentru a adăuga un grad mult mai ridicat de complexitate jocului avem de a face cu 15 zeități diferite, de 3 ori mai multe decît în Caesar 3, a căror permanentă satisfacție trebuie asigurată prin construirea de temple, mai mici sau mai mari, construirea de monumente sau ținerea de festivaluri periodice. Rezultatul nereușirii atingerii acestor obiective poate fi chiar mai dezastruos decît greșelile de construcție deoarece zeii îți pot trimite boli, distrugre recoltele sau afecta armata, lucruri pe care nu va fi prea ușor să le îndrepti.

#### Managementul resurselor

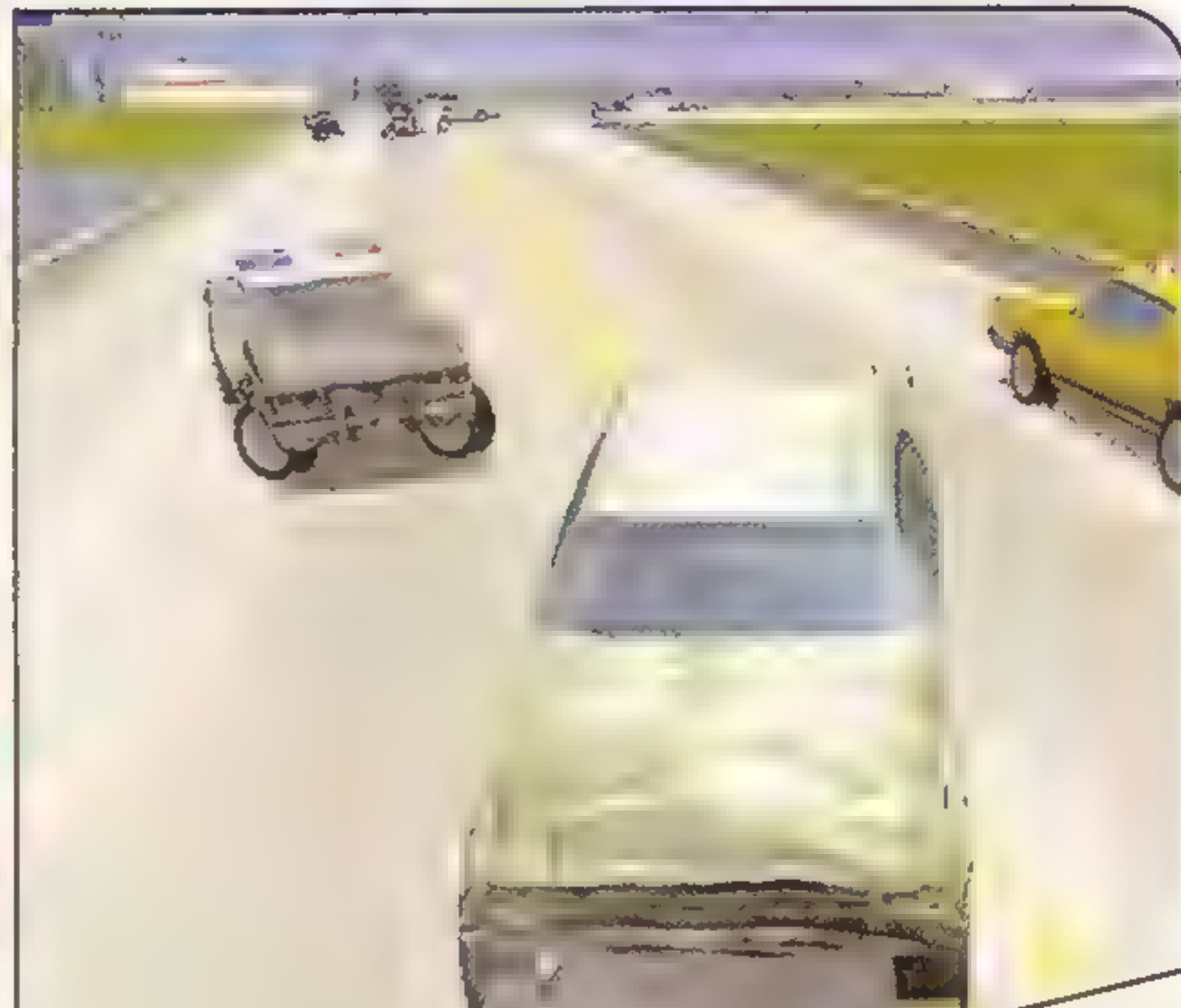
Ca în orice economie de bun simț în Pharaoh varietatea resurselor necesare depinde de dorința ta de dezvoltare. Cea mai buna





# Driver

Stai în spatele volanului, fentînd mașinile de poliție și terorizînd trecătorii



GT Interactive

Driver

Decembrie 99

Foarte mare

Alex Bartic

**U**n film american de acțiune nu își merita numele dacă nu are cel puțin o urmărire prin oraș, din care eroul principal scapa nevatamat deși mașinile sunt numai bune de dus la fiare vechi. În ciuda succesului unor asemenea scene, jocurile de computer duc în mod evident lipsă de cîteva titluri care sa-i ofere jucătorului posibilitatea de a sta în spatele volanului, fentînd mașinile de poliție și terorizînd sarmanii trecători,



împrăștiu-i în toate direcțiile fără a-i calca precum la Carmageddon. Driver, produs de Reflection vine la timp pentru a corecta aceasta absență.

## Lights, Camera, Action

Acțiunea se desfășoară în anii 70, perioada de glorie a urmărilor de mașini, în patru orașe ale Statelor Unite: New York, San Francisco, Los Angeles și Miami, jucătorul intrînd în pielea lui Tanner, fost pilot de curse, acum polițist lucrînd sub acoperire

pentru familia Castaldi. Ca șofer al unui clan de mafioți Tanner nu trebuie să spulbere creierii nimanui și nici să ia parte la schimburi de focuri ci pur și simplu să conducă. În ciuda acestei aparente simplități misiunile primite sunt destul de variate, ca jefuirea unei bănci (în calitate de șofer), transportarea unei mașini de lux furate pîna la un garaj, furarea unui taxi și terorizarea unei persoane deranjante sau distrugerea teraselor restaurantelor unui patron care a refuzat sa



plateasca taxă de protecție. Mai toate acestea necesită pînă la urmă deplasarea la volan între anumite puncte și ar merge ca pe roate dacă în oraș nu ar exista poliția, principalul adversar al oricărui mafiot, fie el și sticlete sub acoperire.

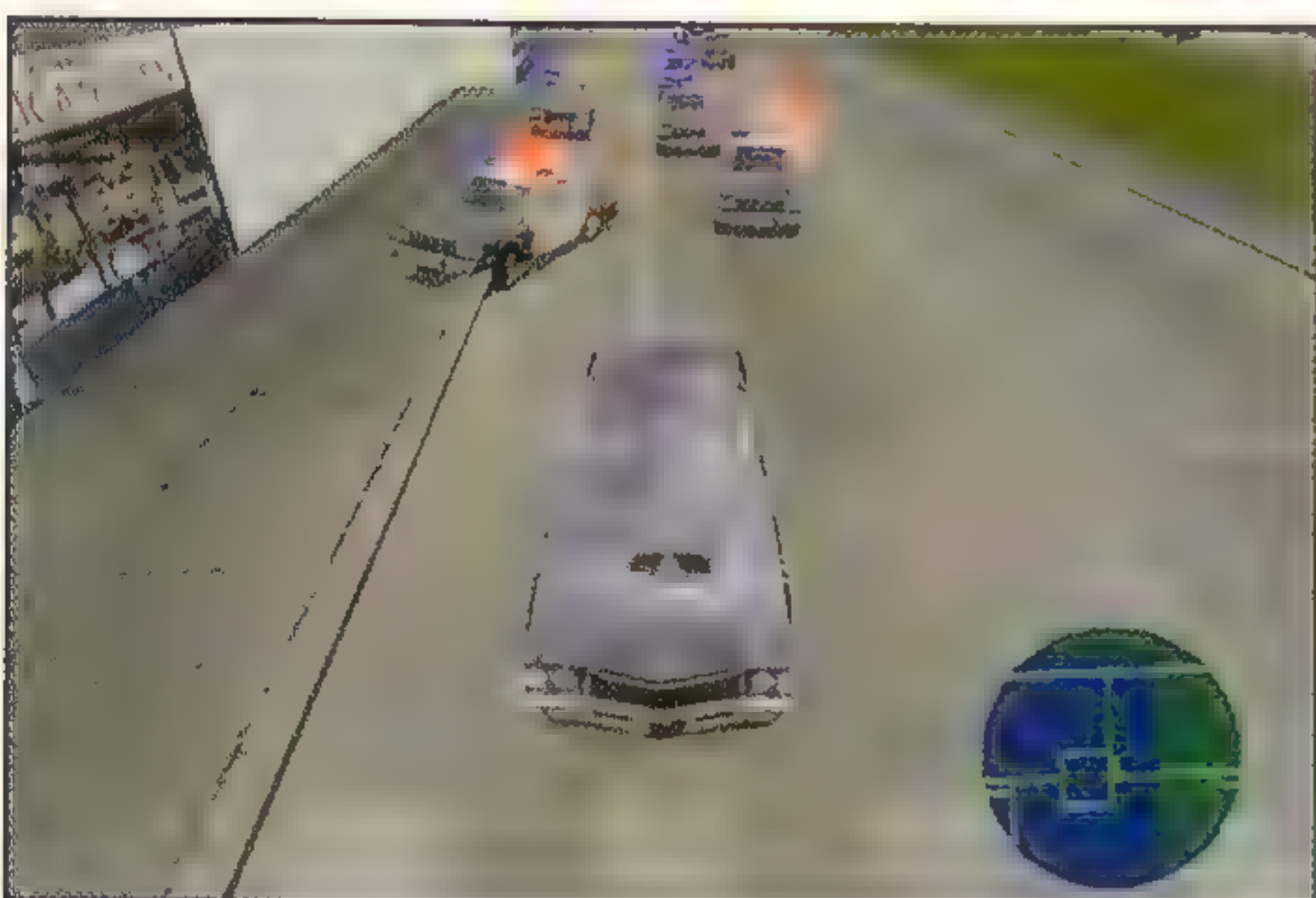
Echipajele PD-urilor patrulează prin fiecare oraș în căutarea celor care încalcă legea și sunt capabili să inițieze urmărirea chemînd backup în caz de necesitate. Polițiștii nu se sfiesc să distrugă mașinile (nu ca la noi, unde tot ei plătesc și pagubele), să organizeze baraje și să intre pe trotuare numai pentru a-l împiedica pe Tanner

roșie poliția te prinde) iar cealaltă fiind un felony-meter, care determină gradul de iritare al poliției, maxim însemnînd că nu te vor lăsa în pace atîta timp cît ai patru roți, un volan și motorul funcțional.

### Engine excelent

Ce impresionează încă din primul moment la volanul unei mașini din Driver sunt engine-ul responsabil cu elementele de fizică și controlul extraordinar asupra mașinii.

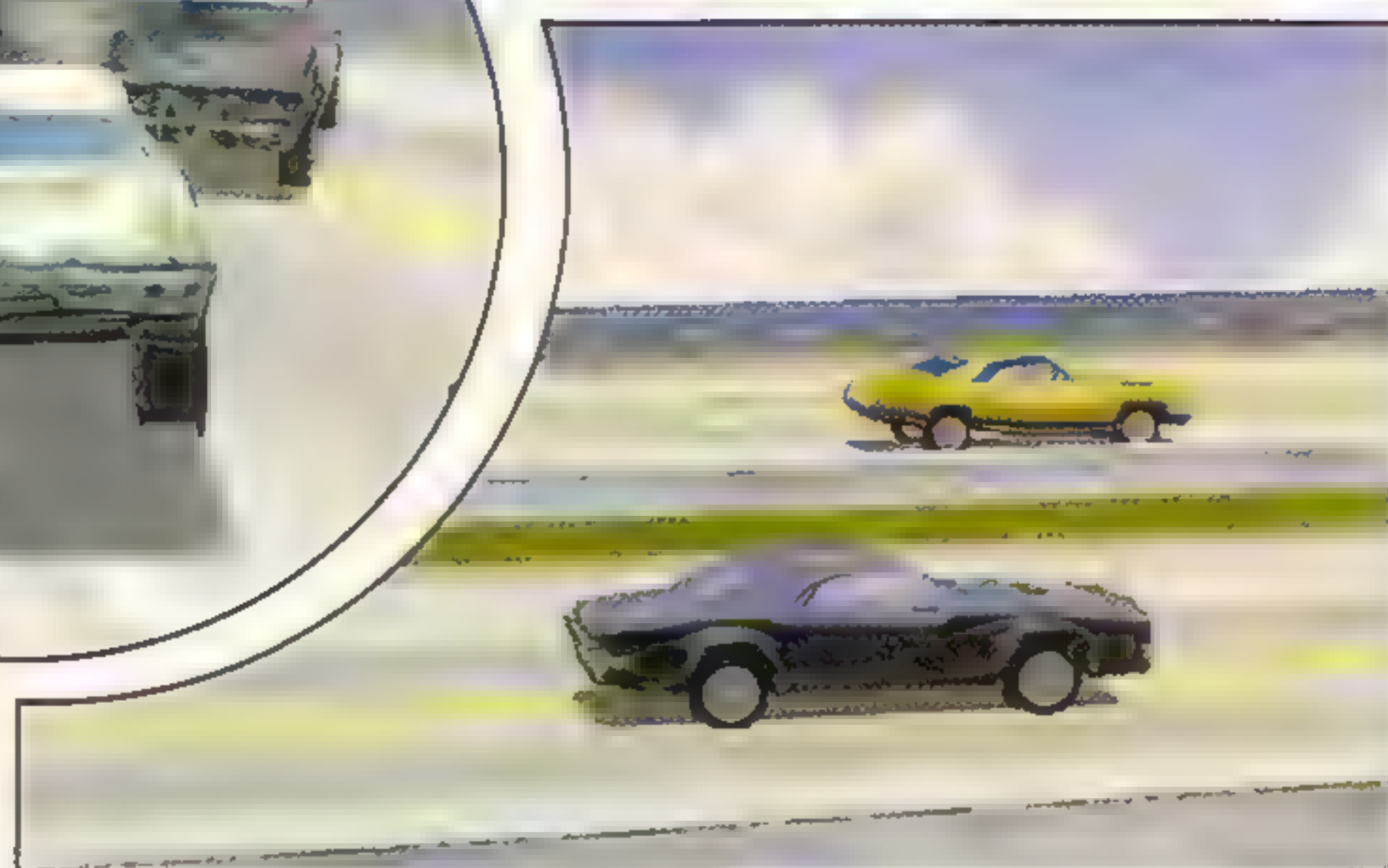
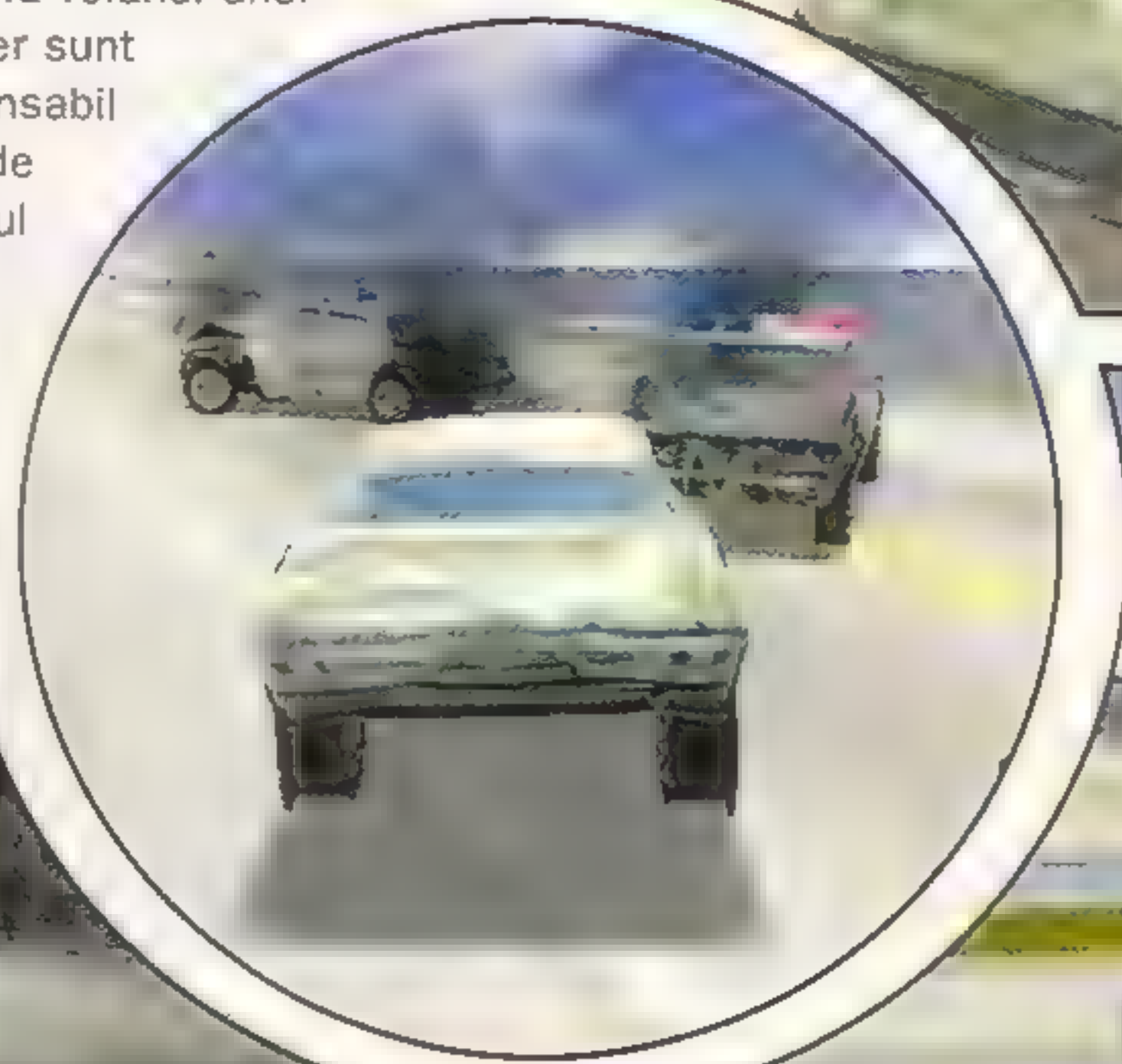
Folosind în mod expert



să-și ducă la bun sfîrșit misiunea. Acesta are și el avantajele lui, fiind urmărit de cel mult patru mașini simultan și deținînd un fel de radar care indică cîmpul vizual al poliției, acestea fiind unele din puținele concesii făcute realismului. HUD-ul mașinii cu care se plimba personajul principal este dotat cu două bare, prima indicînd starea mașinii (în momentul în care bara este

volanul și frîna poți face absolut orice manevră posibilă în realitate și uneori chiar mai mult. Ciocnirile și toate coliziunile sunt calculate în mod realist iar rezultatele se văd foarte clar deoarece afectează aspectul, traiectoriile și vitezele mașinilor, fie ele civile sau de poliție.

Toate cele patru orașe sunt realizate după modelele originale, filmate și digitizate ulterio-



or în mare parte, principalele clădiri și zone fiind amplasate exact ca în realitate. Intersecțiile sunt dotate cu semafoare, există mașini care circulă regulamentar și pietoni pașnici pe trotuare, care se împrăstie ca potîrnichile atunci cînd cineva vrea să dea peste ei. Al-ul și el lucrat, polițiștii începînd să-l fugarească pe Tanner doar din momentul în care acesta încalcă legea și colaborează între ei încercînd permanent să-l surprindă din față sau de pe străzi laterale.

### O privire la poze

Grafica jocului cuprinde toată pleiada de efecte obișnuite, ca ceața, explozii, foc și fragmente care se împrăstie, totuși nu poate fi încadrată în categoria fenomenal deși arată bine și este funcțională. Modelele mașinilor sunt bine realizate iar deformările spectaculoase spre deosebire de NFS. Între anumite misiuni există secvențe video care explică desfășurarea firului povestirii, acesta fiind unul din elementele în general absente la un joc cu mașini.

### ...de unul singur...

Driver nu are multiplayer, cel puțin nu în varianta inițială, fiind însă posibil un patch ulterior. Pe single-

player pe lînga campania principală, cu 44 misiuni (care nu sunt toate obligatorii, fiind la alegerea jucătorului ce acceptă și ce nu), mai există încă cîteva moduri de joc ca Pursuit, Getaway și Carnage, acesta din urmă fiind un fel de Destruction Derby în miniatură, Reflection fiind firma care a produs și acest joc. La toate acestea se adaugă o zonă de training recomandată celor care doresc să supraviețuiască mai mult de cîteva minute poliției de pe stradă. Fiecare misiune/cursă prin oraș este înregistrată automat iar jucătorul are posibilitatea să regizeze un film al acțiunii, plasînd camere în diverse puncte ale hărții.

### Deci

Driver urmează să apară în septembrie, varianta de Playstation fiind pe piață încă din iulie și înregistrînd în mai puțin de o luna vânzări de circa 1 milion de exemplare. Din ce am jucat noi, Driver pare cu adevărat un joc extraordinar, foarte diferit de NFS dar cel puțin la fel de interesant și oricum mult mai inovativ, toată lumea fiind satulă de clasicele curse în cerc care caracterizează ultimele producții Need For Speed ale EA.



# Force 21

**Primul joc de strategie/tactică în timp real foarte ancorat în realitate**

Redstorm Entertainment

Strategie RTS realista

Decembrie 99

Mare

Dan D mitrescu

**R**edstorm Entertainment este cu siguranță o companie care atunci când produce un joc, nu o face în gluma. Cu Rainbow Six, au realizat primul 3D shooter cu adevărat realist. Force 21 promite să fie însă primul joc de strategie/tactică în timp real foarte ancorat în realitate. Deși la prima vedere au fost făcute anumite concesii pentru jucabilitate, este oricum peste nivelul oferit de concurență.

## Apocalipsa în curând

Force 21 este bazat pe un scenariu demn de Tom Clancy în care Chinei i se opune o alianță SUA - Rusia. Războiul pornește în 2015, atunci când China, aflată în expansiune economică dar lipsită de resursele naturale necesare, invadează Kazahstan-ul. Deoarece Rusia se găsește încă în haos economic și social, este nevoie de ajutorul militar al americanilor pentru a se opune invaziei.

## Războiul tehnologiei

În calitate de comandant al Forței 21 Americane, vei avea la dispoziție cel mai modern echipament posibil: elicoptere Comanche și Apache, blindatele Abrams și Bradley (desigur tot în variantele cele mai noi sau chiar viitoare - privind din 1999) șamd. Cum războiul a început pe neașteptate, americanii nu vor dispune de la început de cel mai bun echipament al lor, acesta fiind suplinit de echipament rusesc de cea mai bună calitate (dacă au bani la dispoziție rușii sunt în stare să creeze niște chestii fantastice).

De partea chineză situația e și mai interesantă. Avem de-a face cu unități de luptă produse în China, dar care de fapt sunt copii



ale unor vehicule cumpărate din Rusia, Europa, etc. În descrierea lor se specifică destul de clar acest lucru, dar nu trebuie să înțelegi că între cele două tabere există o egalitate absolută. Desigur, fiecare armată are nevoie de un anumit gen de unități, dar asta nu înseamnă că tancul american este echivalent perfect cu cel chinez.

## Război uman

În calitate de comandant, vei avea la dispoziție până la 16 plutoane (a câte 5 unități) în fiecare misiune. Poți alege comandantul fiecărui pluton dintre cei aflați la dispoziția ta, în funcție de notele primite la mișcare, luptă și recunoaștere, și de caracterizarea care îi însoțește dosarul.

În fiecare misiune poți avea la dispoziție suport aerian, din păcate nu foarte inteligent, sub forma unor avioane (spre exemplu A-10 Thunderbolt) care vin din afara hărții, sau poți comanda focul propriilor unități de artilerie,

pe care în mod normal le ții ascunse în spate.

Controlul tau asupra unităților nu este direct, tu dai ordine plutonelor și acestea le îndeplinesc după voia lor. Ordinele tale pot cuprinde și detalii ca regulile de angajare sau formația de deplasare. Ca și în Rainbow Six, primești și un pic din experiența luptătorului, nu numai pe cea a comandantului, dar asta nu poate decât să satisfacă o gamă cât mai largă de jucători.

## Un punct de vedere

După cum este normal în 1999, Force 21 ne oferă un teren complet 3D, cu obstacole naturale, păduri, clădiri, ceață și tot ce mai trebuie. După preferințe, se poate juca și de pe o hartă strategică foarte utilă, mai ales că tranziția între cele două moduri de lucru se face instantaneu.

Totuși, cu toate punctele pozitive pe care le are jocul, rămân și multe semne de întrebare cum ar fi tacticile abordate în luptă de plutonul tău și comunicarea cu unitățile care nu îți aparțin (spre exemplu convoaiele pe care trebuie să le escortezi).

În prezentarea finală a jocului, rămâne să decidem dacă acesta este într-adevăr ce pare a fi, sau este doar un RTS un pic mai avansat și cu unități reale.







84

99

88

92

2000

# VTCD VIDEOTON

## Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár

Mastered and manufactured by VTCD

CD-AUDIO

CD-TEXT

CD-EXTRA

CD-ROM

CD-ROM/XA

CD-I

PHOTO-CD

VIDEO-CD

Ø 80mm

Ø 120mm



Tel.: +36-22-329-132  
Fax: +36-22-329-133

VTCD VIDEOTON  
Compact Disc Factory Ltd.  
Member of Videoton Group  
Székesfehérvár POB: 175.  
2001 Hungary

# CD



# Command & Conquer Tiberian Sun

TIBERIAN SUN APARE ÎNTR-UN MOMENT ÎN CARE LUMEA A ÎNCEPUT SĂ DOREASCĂ  
ȘI ALTCEVA DECÎT STARCRAFT



**Produs de:** Electronic Arts  
**Distribuit de:** Best Computers  
**Tip joc:** RTS  
**Apariție:** A aparut  
**Redactor:** Camil Perian

**I**n domeniul RTS-urilor au existat momente de criză generate de numărul scăzut al produțiilor de calitate apărute. Fiind jocuri ce necesită în general să fie jucate mai mult de 10 minute selecția celor bune de cele proaste se face imediat iar astfel RTS-urile cu adevărat jucate și tocite sunt foarte puține. Tiberian Sun apare într-un astfel de moment în care lumea a început să dorească și altceva decît Starcraft sau

Warzone beneficiind din plin de golul existent pe piața la ora actuală.

## Un joc din clasa mare?

Cel care pînă acum au fost cryogenizați, ultimele 2 RTS-uri ale firmei Westwood (excluzînd parodia numită Dune 2000) au fost Command & Conquer și Red Alert, 2 producții pe care nu sunt mulți să nu le fi jucat fie datorită ideilor originale fie realizării de excepție. Tiberian Sun, jocul revoluționar pe care Westwood îl prezintă acum este o combinație a acestor 2

jocuri, mai precis ideea din Command & Conquer (NOD vs GDI, tiberium, etc) și engine-ul și interfața din Red Alert, cu engine-ul mult modificat și grafica adusă într-o oarecare măsură la nivelul anului în care ne aflăm și modificate în așa fel încît jocul să fie foarte rapid, iar luptele și partidele mai scurte dar mai intense.

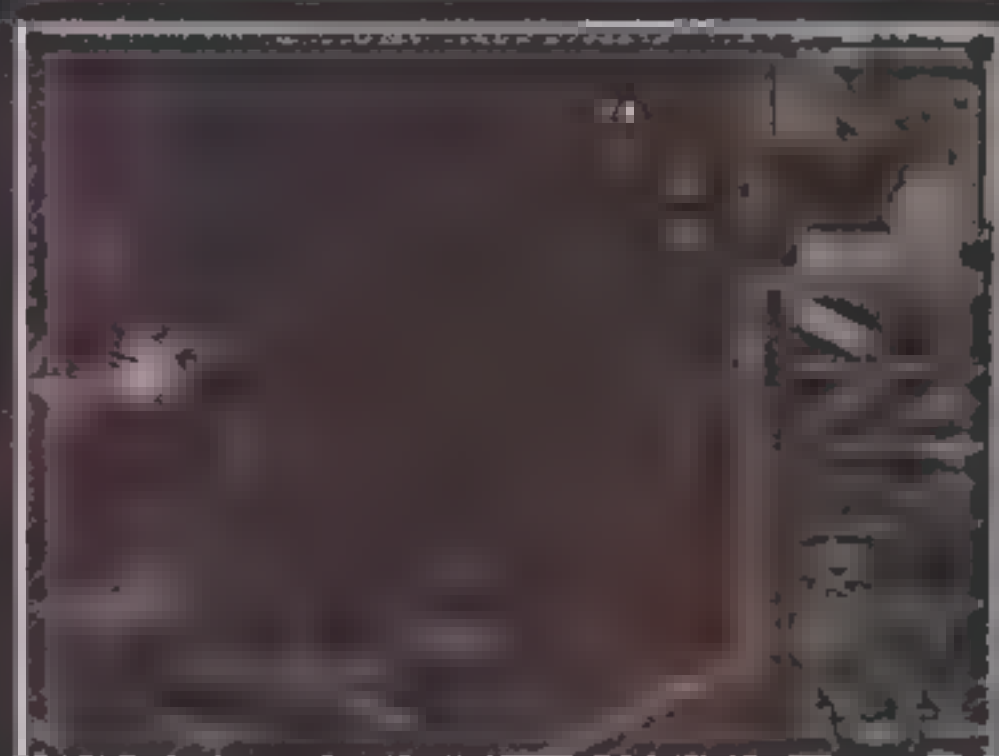
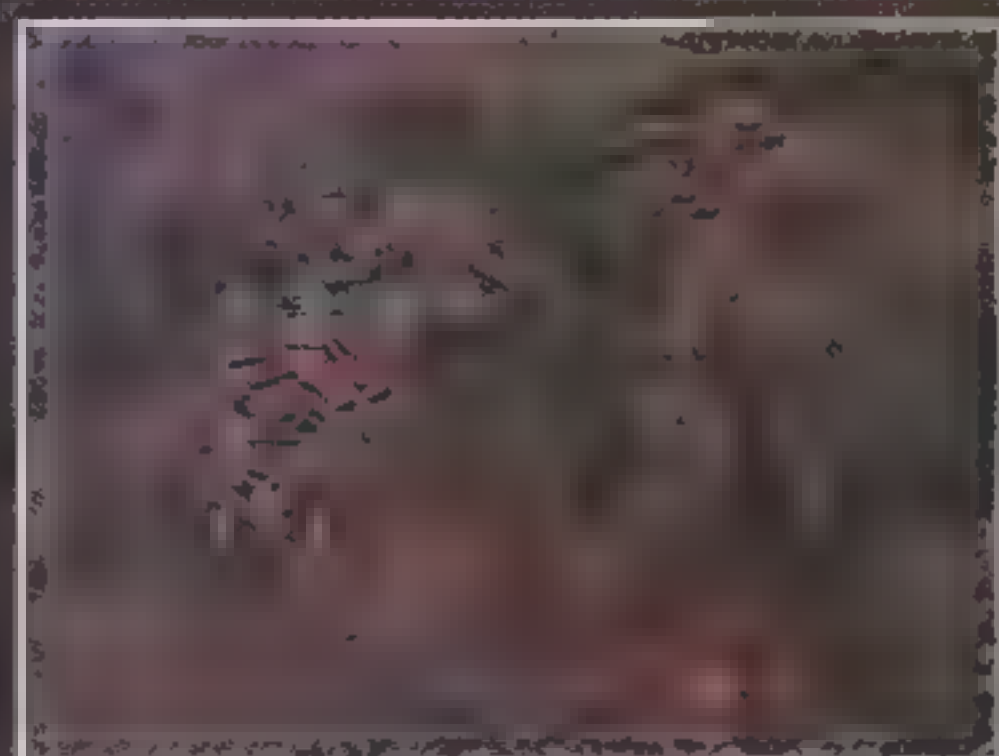
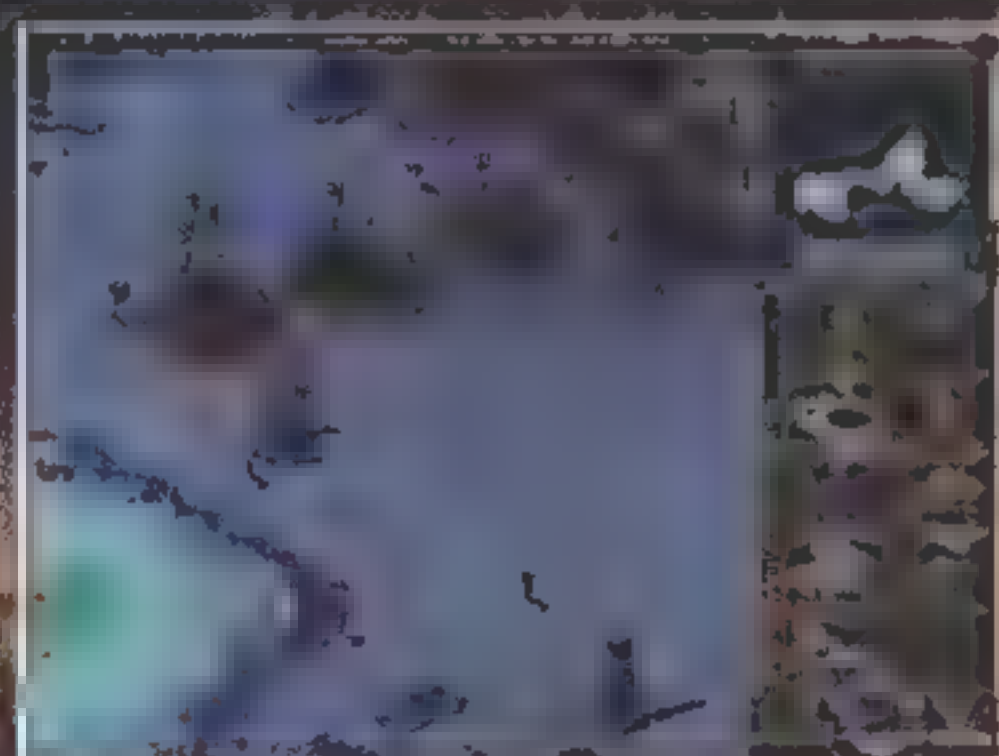
Povestea pe care este structurat jocul este cea așteptată. Continuînd ideea în care NOD-ul este într-o continuă luptă de distrugere a binelui, Kane revine într-un mod foarte suspect, prin intermediul unei transmisii video ce a

trezit ceva suspiciuni privind autenticitatea sa, anunțînd intenția de a distruge GDI-ul.

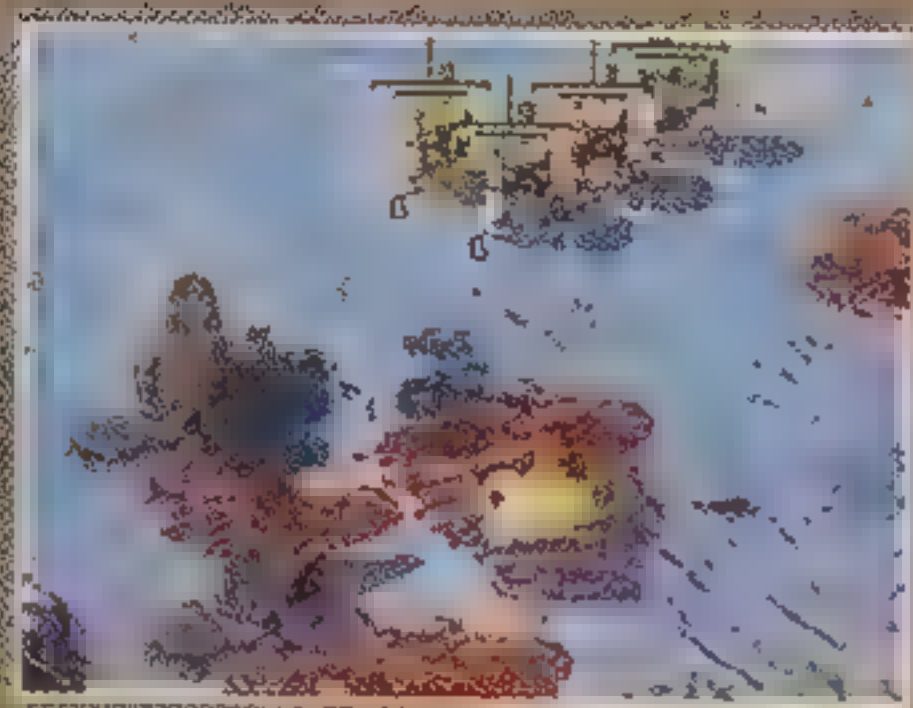
Modificările reale la acest capitol încep la mini-povestile între misiuni, acestea avînd de fiecare dată un obiectiv inteligent, ales dar destul de comun ca necesitatea de a cuceri un anumit obiectiv, misiuni de captură, de cucerit baze sau salvat prizonieri care de foarte multe ori sînt dificil de realizat din diverse motive, unul dintre acestea fiind...

## Un real Battlefield

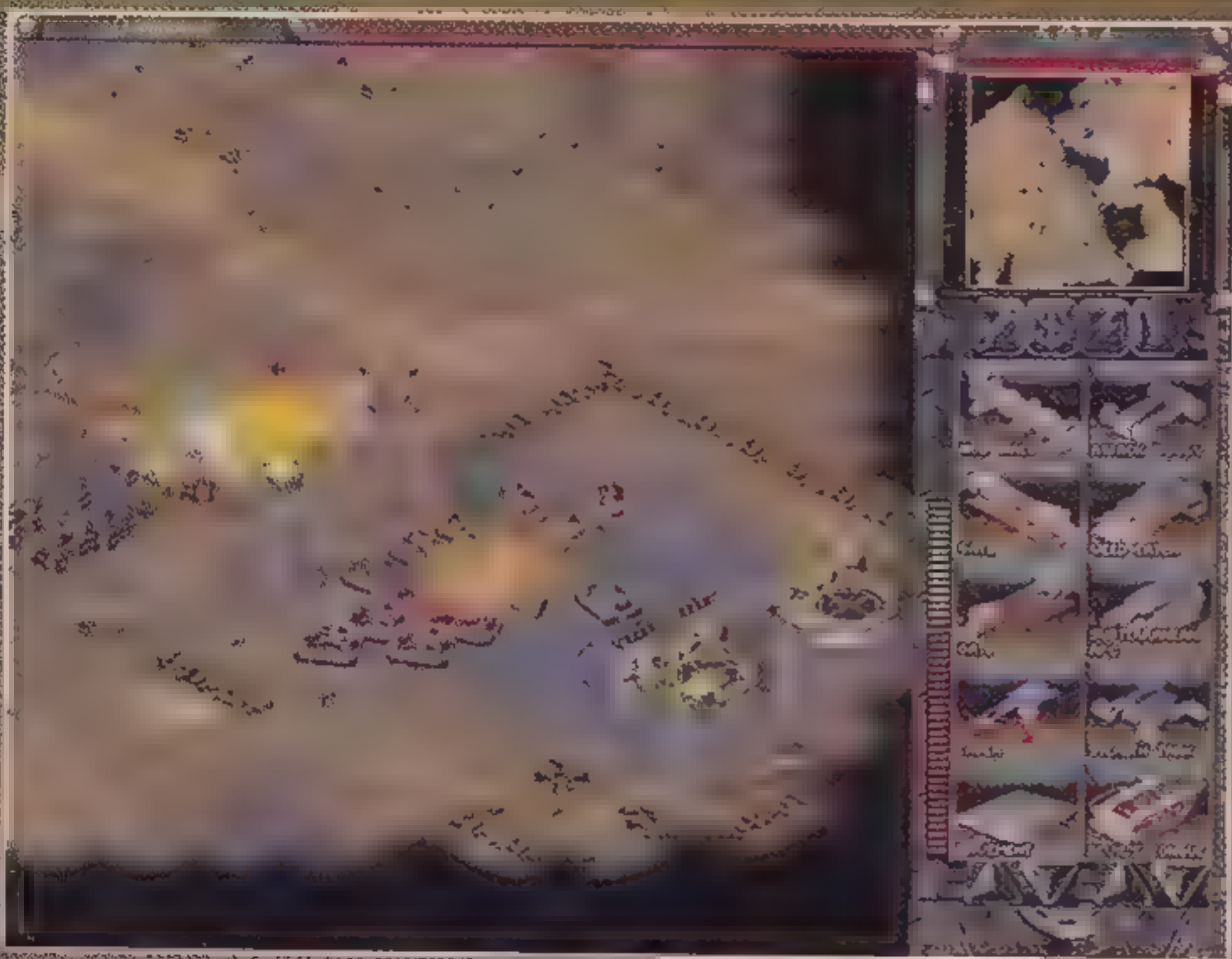
Ca RTS, unul dintre principalele atu-uri ale lui Tiberian Sun îl reprezintă excelentul teren gândit de producători. Chiar dacă nu excelează prin ceea ce a fost







Una dintre cele mai interesante  
modificări de la Tiberian Sun pare să fie  
cea care adaugă baterii de artilerie  
la unitățile de artilerie. Acestea vor  
deveni parte din arsenalul GDI și vor  
putea fi construite în locurile în care  
se construiesc în prezent doar  
baterii de artilerie. Acestea vor  
putea fi construite în locurile în care  
se construiesc în prezent doar

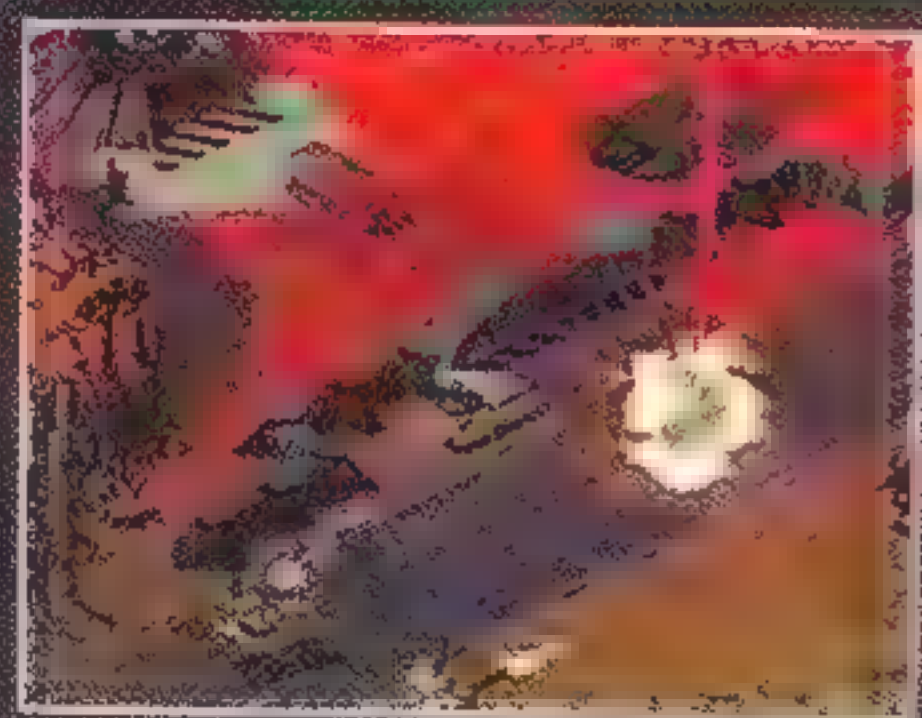


unități de artilerie. Acestea vor  
putea fi construite în locurile în care  
se construiesc în prezent doar  
baterii de artilerie. Acestea vor  
putea fi construite în locurile în care  
se construiesc în prezent doar

Dacă podurile care pot fi dis-  
truse sau tunelele prin teren sunt  
niște adăugiri de bază față de ele-  
mentele Command & Conquer,  
evoluția o reprezintă tiberium-ul,  
prezent acum în 3 forme. Fiecare  
dintre acestea afectează în mod  
diferit unitățile (GDI). 2 dintre ele,  
și anume tiberiumul verde și  
vinele de tiberium evoluind pe par-  
cursul jocului, vinele extinzându-se  
în permanentă. Influența terenului  
asupra unităților nu se rezumă  
numai la tiberium, formele de  
relief, pantele, fie ele în sus sau  
jos afectând viteza de mers a  
unităților, anumite zone neputând  
fi strabătute decât de simplii  
soldați, fiind neaccesibile pentru

Dacă menținerea în luptă a  
forțelor GDI și NOD erau un impera-  
tiv după succesul Command &  
Conquer, nimeni nu a împiedicat  
Westwood-ul să adauge un nou  
element viu în acest joc. Noua  
rasă introdusă, The Forgotten,  
reprezintă victimele tiberium-ului,  
oamenii care în C&C s-au aflat în  
mijlocul luptei suferind cele mai  
mari pierderi, ajungând să se  
transforme din oameni în mutați,  
și să trăiască în interiorul  
pământului. Faptul că sunt oamenii  
C&C-ului este dovedit și de  
armele lor, în general vehicule din  
acest joc însă modificate și adap-  
tate pentru a fi mai puternice.  
Chiar dacă nu se poate aborda  
jocul cu ei, prezența acestora în  
partea de single player are un rol  
foarte important ei putându-se afla  
fie de partea NOD fie de GDI, în  
funcție de cine îi găsește primul  
și știe să îi trateze ceea ce poate  
bună.

Alături de teren, conceperea  
modului de utilizare al unităților,  
fie ele GDI sau NOD, este un ele-  
ment care îi conferă jocului o  
atractivitate sporită. Evoluția  
unităților este punctul cheie al  
organizării luptelor din cauza că  
orice luptă câștigată înseamnă  
pentru o unitate un  
upgrade, transformarea  
în ultimă instanță în  
veterana conferind  
viteza sporită ca și  
rezistența și putere  
de atac foarte ridi-  
cata. Unele  
unități, ca urmare  
al acestui upgrade  
și vor schimba chiar  
și raza de acțiune,  
putând trage și în aer chiar dacă  
specializarea lor inițială este  
numai pentru sol. Odata devenite



ca desemnează o unitate specială  
izate. Chiar dacă nu pare un lucru  
deosebit de implementat, această  
opțiune va da cu siguranță  
naștere unor noi strategii, riscul  
de a te trezi pe unde nu te aștepti  
cu unități ieșind din pământ fiind  
un aspect demn de luat în seamă.  
Acest fapt va fi și mai evident din  
cauza sistemului de construcție  
pe nivele care de multe ori s-ar  
putea să te facă să uiți nea-  
coperite mici zone de pământ,  
taman bune pentru o invazie în  
baza ta. Cu toate acestea, la  
impresia artistică terenul din  
Tiberian Sun nu punctează foarte  
bine, chiar și folosind bine  
cunoscuții voxeli pentru realizarea  
terenului acesta nu este cu  
adevrat impresionant grafic,  
unitățile nearătând nici ele ca  
dintr-un joc la care s-a lucrat atita

vehicule

Nolle foto





veterate unitățile sunt foarte greu de distrus deci alăturile cu mici șanse de reușită conferă adversarului un avantaj extraordinar pentru că poate beneficia de altfel de unități. Strategiile vor trebui astfel mult mai mult gândite deoarece o simplă înfrângere minoră poate fi decisivă într-un joc.

Partea de unități nu a fost însă integral tratată de către Westwood cum ne-am fi așteptat. Dacă unitățile de la sol sunt

doar unități pe sol iar acestea sunt opțiuni prezente chiar și în RTS-uri destul de vechi.

În plus, posibilitatea de a duce un număr foarte restrâns de rachete/bombe cu unitățile aeriene transformă în imposibilă realizarea unei lupte reale pe viață și pe moarte la acest nivel, lăutarii



Tiberian Sun încearcă să ne propună 2 mase complet diferite, însă, ca și în primul joc NOD-ul la glazura de pe torți cu unități care pot

merge pe sub pământ, vehicule rapide și unități care nu sunt afectate de tiberium. Diferențele dintre cele 2 tabere nu sunt radicale însă îți permit să abordezi jocul de 2 ori fără a te plictisi, neajungând însă la nivelul de variație pe care Starcraft îl oferă. Elementul de strategie al jocului este însă strâns influențat de aceste deosebiri. Facilitățile mai sus menționate alături de un excelent cloaking device prezente în partea NOD-ului în opoziție cu forța pură reprezentată de unități ca Mammoth-ul sau Titani vor da naștere unor abordări diverse și complexe ale jocului.

#### Jocul în prim plan

Dezvoltarea unei strategii în Tiberian Sun nu este bazată doar pe configurația terenului sau a unităților, banii pe care îi ai sau momentul jocului. Viteza și precizia parcurgerii unor anumite distanțe ca și fiecare secundă irosită pot fi decisive. Pentru a oferi jucătorilor cât mai puține prilejuri de a pierde timpul, Westwood a introdus un sistem de waypoint-uri. Acesta reprezintă un sistem avansat de ghidare al unităților concretizat prin stabilirea pe hartă a unor puncte pe care acestea trebuie să le urmeze. Ele pot fi folosite fie la patrularea bazei, fie pentru a trimite unități în baza inamică urmând anumite trasee care să le ferească de tiberium sau alte pericole și să le ducă în puncte bine stabilite sau pur și

#### Starcraft

Chiar dacă din acest aspect, destul de restrictiv, poate fi considerat ca un element ce adaugă necesitatea

gândirii sporite a

atacurilor din cauza muniției foarte limitate, spectaculozitatea luptelor aeriene ca și a celor de la sol de altfel este redusă de limitele engine-ului care nu permite ca unitățile să traga în timp ce merg sau zboară, orice luptă desfășurându-se în poziții statice, mișcările având loc în pauzele dintre momentele în care unitățile trag.

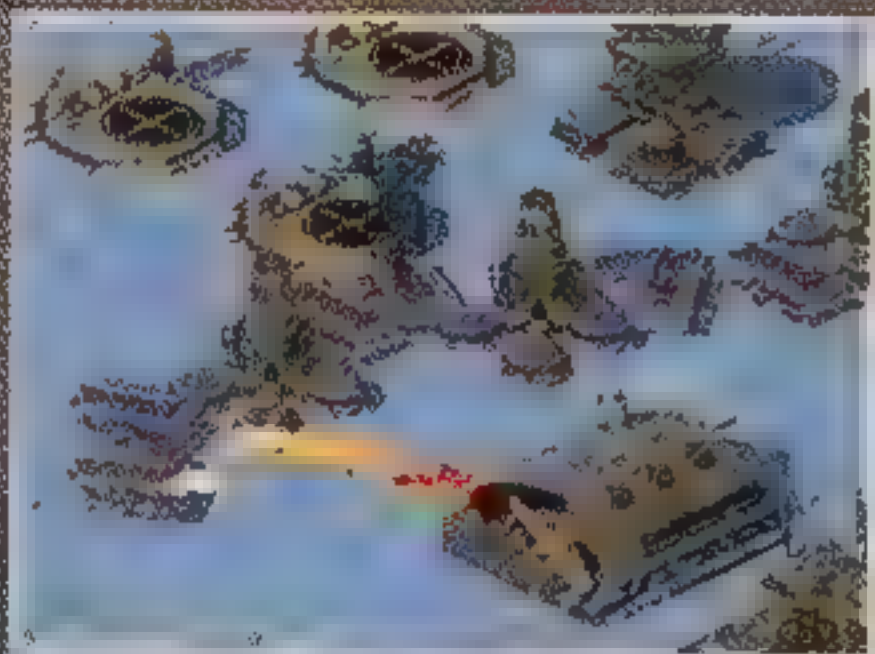
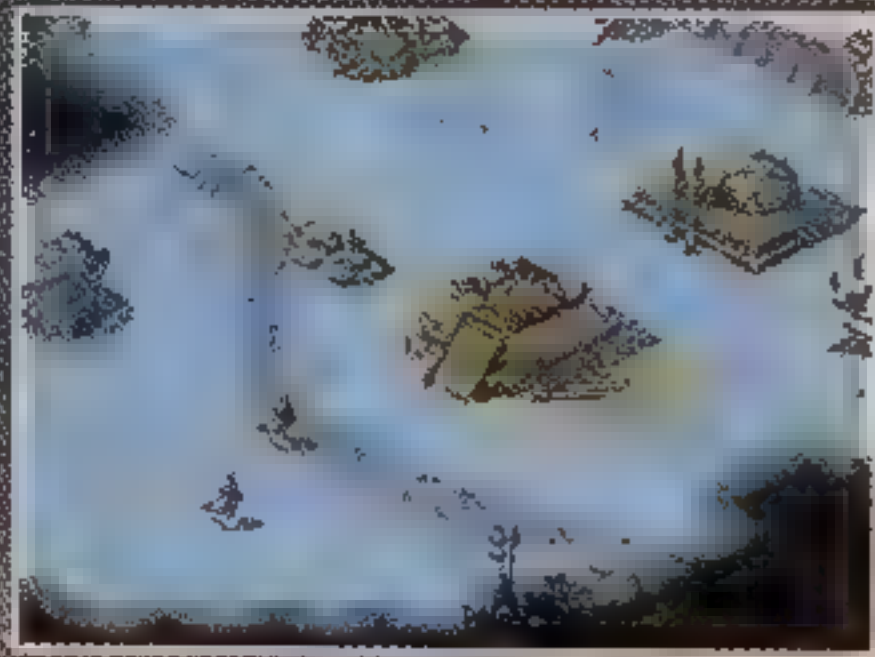
Pastrind tradiția originalului,

destul de

multe și suficient de variate pentru un joc care se dorește rapid și nicidecum complex, lupta navală ca și cea aeriană au fost aproape complet neglijate. Unitățile aeriene de luptă sunt numai 2, un fighter și un bomber dar chiar și ele sunt foarte puțin rezistente când se trage asupra lor în timp ce unitățile navale lipsesc cu desăvîrsire. Este drept că producătorii au dorit un joc cât mai simplu, dar un RTS nu înseamnă





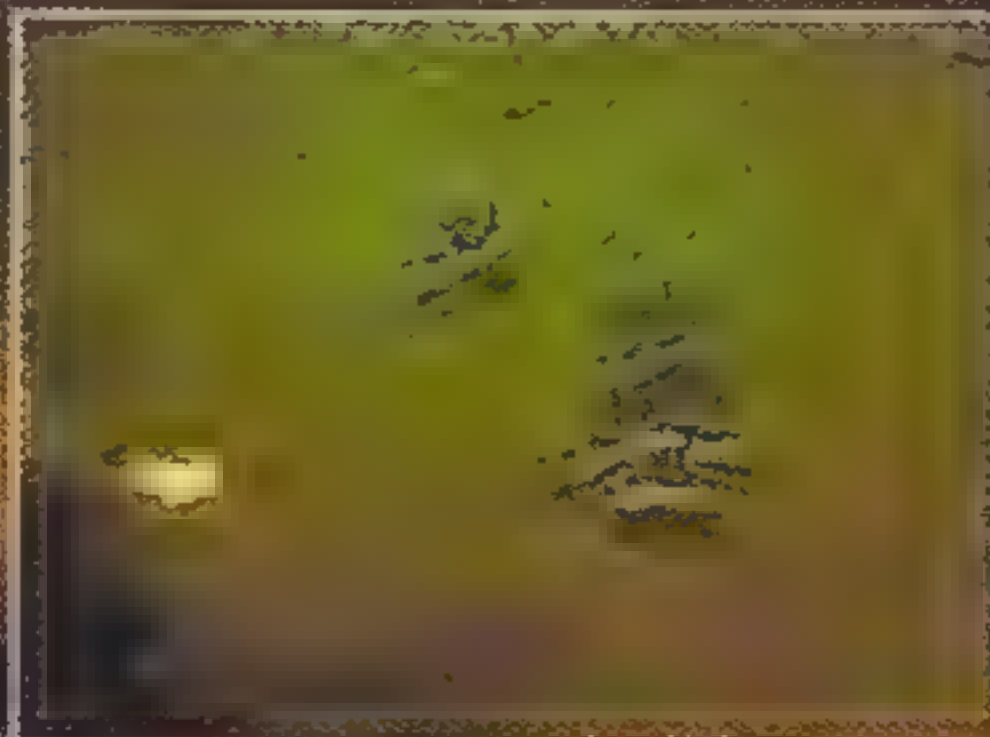
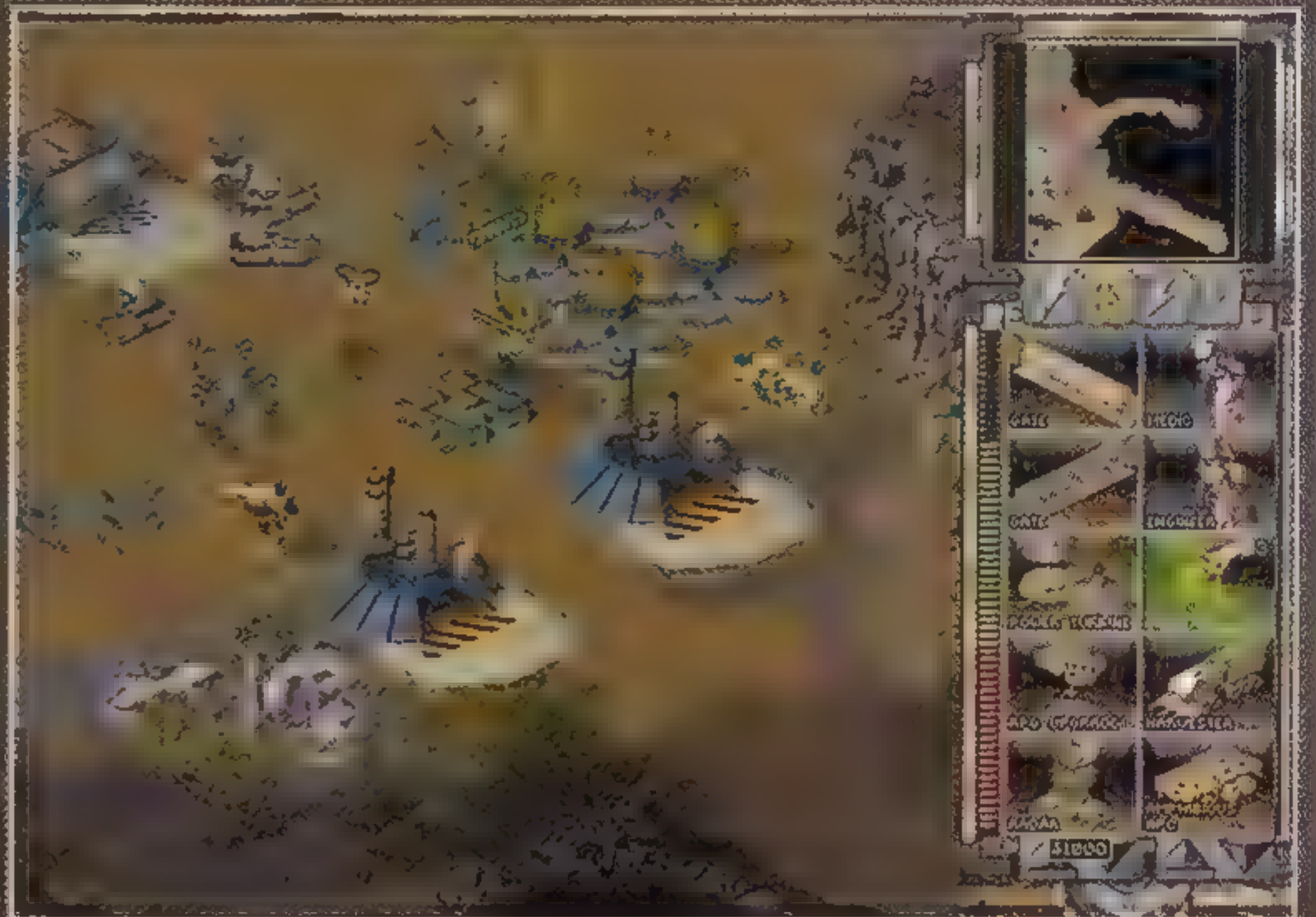


simply pentru a grupa în anumite zone unități direct din momentul în care ele sunt produse. Aceste waypointuri se pot dovedi utile în joc și sub alt aspect, putându-te scapa și de unele greșeli din AI-ul jocului care nu permit unităților tale să te anunțe când intră în tiberium sau să îl evite ori să se mențină grupate când au de mers porțiuni mai lungi de drum. Alegerea drumului optim fiind făcută uneori eronat. AI-ul jocului este de altfel un punct sensibil, nu din cauza că ar fi slab ci deoarece are unele aspecte foarte controversate. Deși calculatorul joacă foarte bine și este greu să îl rezisti și pe un nivel mediu de dificultate de multe ori poți surprinde situații haioase în care un singur om poate distruge 4 tancuri aruncătoare de flăcări stînd în fața lor din simplul motiv că este pe teren cu o treaptă mai sus iar ele nu se gîndesc să mai urce sau să se retragă dacă nu îl nimeresc.

Vei fi însă la fel de surprins cînd vei constata cum calculatorul poate patrunde în baza ta pe sub pămînt cu un APC plin de ingineri cu care îți va cuceri în cîteva secunde majoritatea clădirilor pe care instantaneu le va vinde.

Controlul unităților cînd nu riști să le trimiți pe cont propriu este foarte ușor, înscriindu-se însă în tiparele clasice cu posibilitatea creerii de grupuri sau selectarea tuturor unităților din câmp sau de pe hartă. Lipsește însă o opțiune de obținut cea de selectare a unităților de același tip, o opțiune care în jocurile noi care sînt foarte necesară.

Introducere, cu scopul evident de a adăuga un nou element strategic în joc, a porților și zidurilor este destul de inutilă, timpul necesitat de înconjurarea unei baze cu astfel de elemente ca și fragilitatea lor, acestea putînd fi evident distruse de rachete, fiind în contradicție cu ideea de joc rapid și mai puțin de construcție sau protecție, model pe care Tiberian Sun dorește să-l

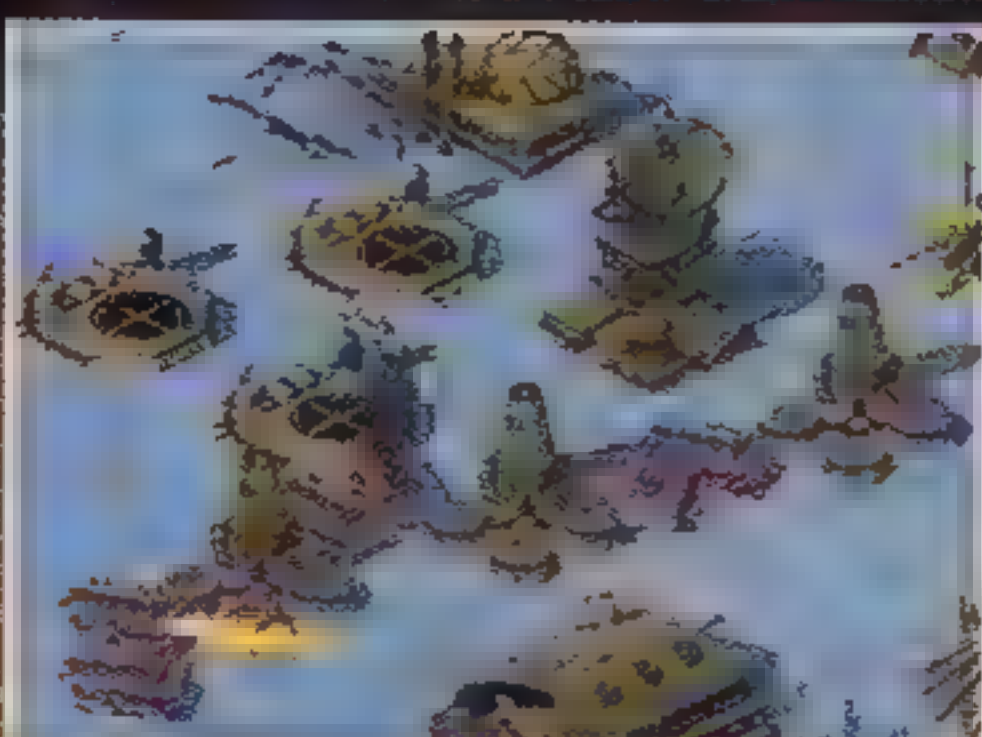


urmeze.

#### Concluzie

Cum am spus și în introducere lumea dorește un RTS acum iar Tiberian Sun se poate dovedi prea extrem pentru unii. Tiberian Sun este jocul potrivit la momentul

potrivit, care chiar dacă nu arată a producție la care s-a lucrat 2 ani de zile va fi cu siguranță un RTS deosebit de jucat la care vor apărea numeroase strategii și care va avea foarte mulți fani. Unele dintre aspectele care îi lipsesc și au fost neglijate pentru un joc cît mai rapid și spectaculos și-au făcut în parte efectul. Tiberian Sun nefiind atît de complex ca Total Annihilation, Starcraft sau Warzone fiind însă mult mai realist decît acestea, avînd și unități care ratează sau oameni ce pot fi calcați de tanc. Noi l-am jucat și încă îl mai jucăm și o vom face și în continuare fără a renunța încă la Starcraft.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE						
<b>Plusuri</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Joc rapid</li><li>- Interfață simplă</li><li>- Teren inteligent creat</li></ul>	<b>Procesor</b> <b>PI66 / P2-300</b> <b>Memorie</b> <b>2Mb / 8Mb</b>	<table><tr><td>Tiberian Sun</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Total Annihilation</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Starcraft</td><td><div></div></td></tr></table>	Tiberian Sun	<div></div>	Total Annihilation	<div></div>	Starcraft	<div></div>	<b>8.9</b> <b>Un joc bun!</b>
Tiberian Sun	<div></div>								
Total Annihilation	<div></div>								
Starcraft	<div></div>								
<b>Minusuri</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Unele probleme cu AI-ul</li><li>- Grafică medie</li><li>- Lipsă unități navale</li></ul>	<b>Memorie</b> <b>32 / 64 Mb</b> <b>Hard</b> <b>200 Mb</b>	<b>Scor</b> <b>84</b> <b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.tiberiansun.com/">http://www.tiberiansun.com/</a>							



# Jagged Alliance 2

**Are numeroase elemente care îl apropie de genul RPG**

Sir-Tech/Talonsoft

Sir-Tech

RPG/TBS/RTS

A aparut

Cristi Radu

**L**a revedere viața socială, distracții, televizor, vacanțe. Rămân doar eu și calculatorul. Și câteva cutii de bere pentru ca nopțile sunt lungi câteodată. Așa ar trebui să înceapă prezentarea unui joc ca Jagged Alliance 2 și altor câteva pe care din păcate le numeri pe degetele de la mână anul asta. Dacă vreți să încercați să jucați Jagged Alliance 2 asigurați-vă ca nu aveți nimic de făcut o perioadă bună de timp fiindcă veți pierde noțiunea timpului foarte repede.

JA2 se bazează pe același idee ca și predecesorul său care a apărut acum câțiva ani și a trecut destul de neabătut în seamă. Lucru care se poate spune de altfel și de firma producătoare, Talonsoft care e specializată pe jocuri de strategie foarte complicate și de multe ori destul de plictisitoare. Se pare însă ca jocurile cu mercenari nu au același efect.

În Jagged Alliance 2 intri în pielea unui mercenar platit pentru a aduce ordinea într-o mică insula

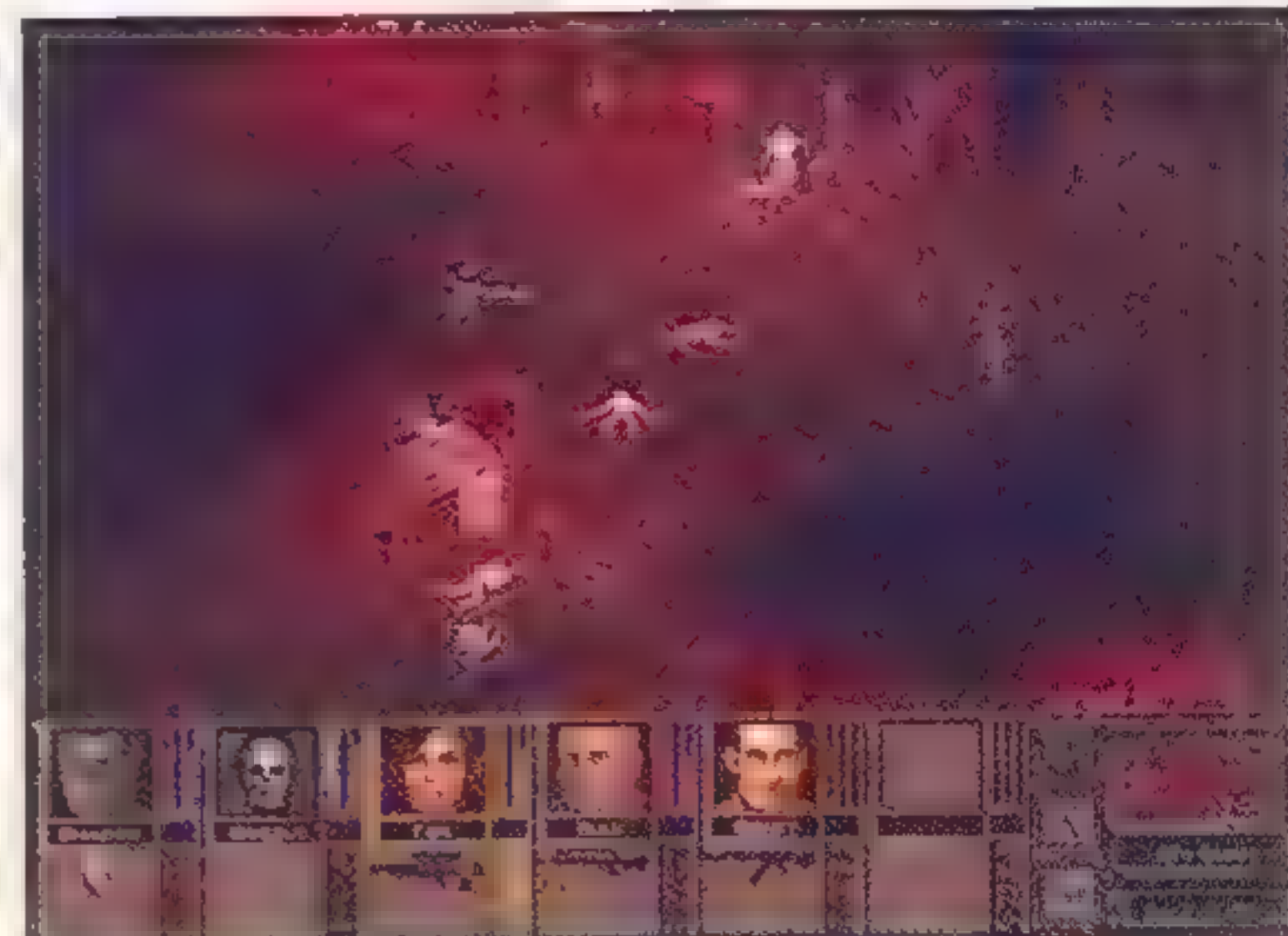
din America de Sud drogurile și traficul de influență sunt la ele acasă. Perioada de timp în care se desfășoară acțiunea nu este specificată cu precizie însă este suficient de apropiată de zilele noastre pentru a permite folosirea unui laptop prin intermediul căruia te conectezi la un Internet virtual pentru a primi mail-uri de la persoane interesate de serviciile tale sau pentru a angaja o trupa de mercenari care să te ajute. Tot prin intermediul acestei interfețe deosebit de inteligent creată se pot procura arme de pe rețea și se ține un jurnal al celor mai importante informații culese de pe câmpul de luptă.

Harta insulei este împărțită în mai multe zone prin intermediul unei rețele de linii care facilitează identificarea locațiilor mai importante. În acest mod se pot crea trasee de înaintare în interiorul insulei prin locuri deja "curățate" de prezența inamicilor sau se pot vizualiza prin intermediul filtrelor locurile de amplasare ale minelor

(care sunt o importantă sursă de venituri odată controlate), orașelor, și al zonelor de influență.

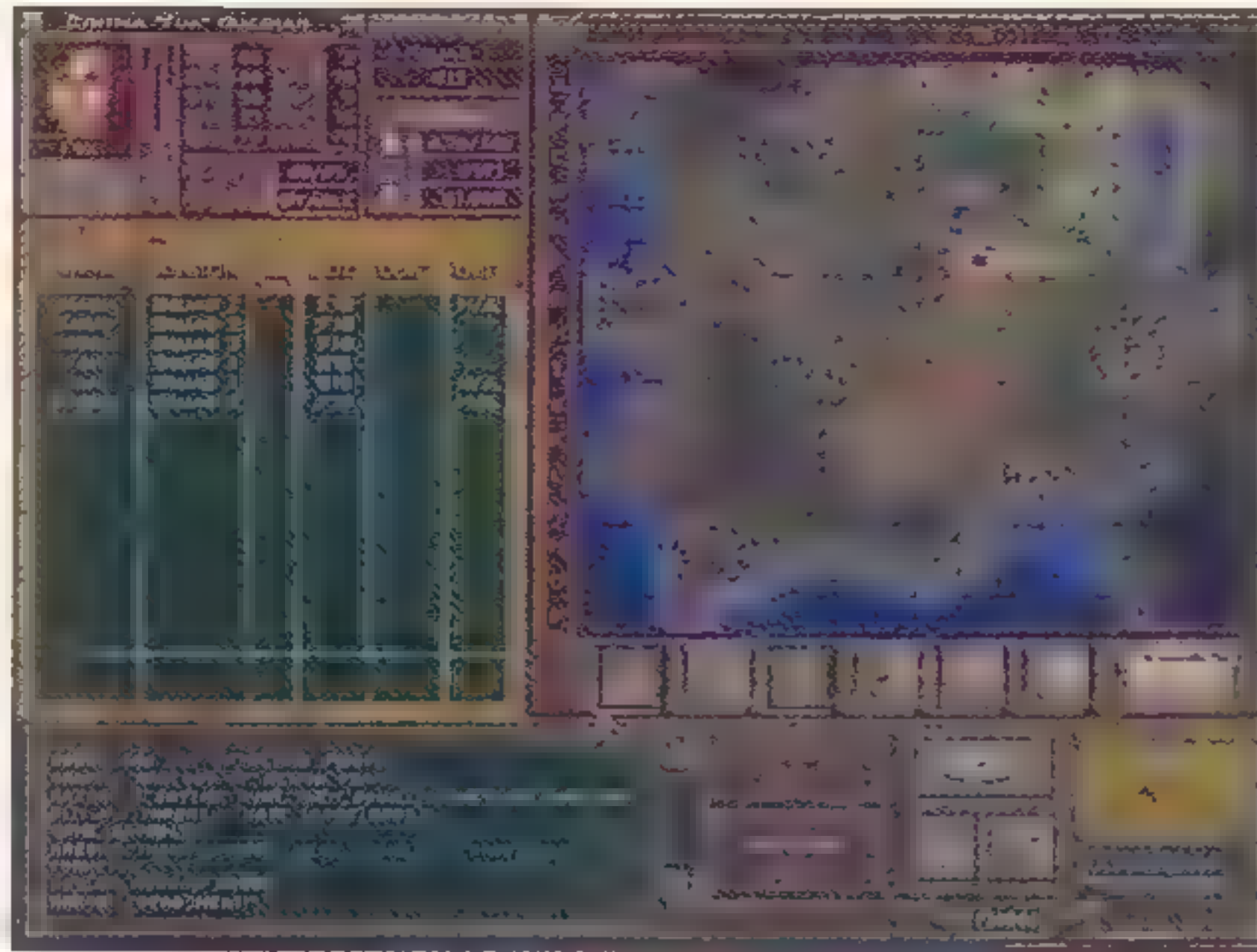
Jagged Alliance are numeroase elemente care îl apropie de genul RPG. Astfel angajarea mercenarilor la începutul campaniei trebuie făcută cu atenție în funcție de calitățile pe care le au. Și pentru ca contractele sunt pe bani buni elemente ca dexteritatea, agilitatea, puterea trebuie apreciate corect pentru a nu avea surprize în mijlocul unei lupte. De altfel în timpul campaniei multe din aceste caracteristici cresc aproape ca în orice joc RPG în funcție de cât de mult folosești mercenarul la o activitate anume.

Elementele care crează impresia unui joc de aventuri nu se opresc însă aici. Jagged Alliance are două moduri de joc. Cel în timp real, care este cel mai des folosit, permite execuția unor acțiuni specifice jocurilor RPG: vorbitul cu personajele care nu iau parte direct la acțiune (NPC-





**"Lupta se desfășoară pe turn-uri fiind de altfel singura modalitate logică prin care se pot lua în calcul toți parametrii care pot influența felul în care se termină o acțiune."**



uri) dar care îți pot oferi informații vitale sau pot să îți vândă diverse obiecte în funcție de ocupațiile pe care le au în această lume virtuală, poți încerca să forțezi uși, să montezi explozibili sau din contră să dezamorsezi capcane explozibile montate machiavelic de inteligent.

Întregul spațiu de desfășurare al acțiunii, fie el oraș, câmpii, păduri, cazemate sau locuințe este înțesat de obiecte mai mult sau mai puțin folositoare. Singurul lucru care te oprește să iei cât mai multe este limita de greutate pe care o poate purta un mercenar. Chiar dacă aceasta este suficient de mare, cu cât este mai încărcat un mercenar cu atât se mișcă mai încet în timpul luptelor ceea ce poate deveni fatal.

Vehiculele pot fi și ele folosite pentru un transport mai rapid în zone mai puțin accesibile cu condiția să ai în echipă un mecanic și destulă benzină pentru alimentare.

Numărul și tipurile armelor prezente în joc este cu adevărat impresionant.

### **E un joc cu arme, nu? Show me what you've got! show me what you've got!**

La început pornești cu revolvere Desert Eagle .378, Glock, pistoale S&W .38 și semi-automatul SR 93 care nu sunt eficiente decât pe distanțe mici iar încărcătorul în cazul S&W .38 nu are decât 6 gloanțe ceea ce înseamnă că poți fi nevoit să reîncarci des în momente în care ai prefera să tragi. Mai apoi apare artileria grea în special shot-gun-uri (care are cea mai mare eficiență tot pe distanțe mici sau prin montarea unui dispozitiv special în formă de pîlnie țesită pe o rază foarte

mare) și mitraliere de asalt AK 47 și versiunile englezești-europene MP5. Oricum arsenalul este mult mai mare, cuțitele, grenade cu gaze sau de asalt, dinamita putînd fi folosite cu succes atunci cînd celelalte mijloace dau greș. Lupta se desfășoară pe turn-uri fiind de altfel singura modalitate logică prin care se pot lua în calcul toți parametrii care pot influența felul în care se termină o acțiune. Deși terenul nu este accelerat 3D și nici macar complet 3D în reprezentare, toate obiectele de pe ecran au o influență asupra traiectoriei gloanțelor. Astfel în funcție de postura pe care o adopți (culcat, în picioare sau în poziție de tragere din genunchi), poți să te ascunzi în spatele bolovanilor, a gardurilor, a copacilor sau te poți cățara pe acoperișurile caselor dacă crezi că acestea îți oferă o perspectivă mai bună. Am fost neplăcut surprins să descopăr că gloanțele pot chiar ricoșa în anumite cazuri... așa că alegeți-vă cu grijă postura din care vreți să vă folosiți arma.

Modul în care puteți trage este suficient de detaliat pentru a vă oferi posibilitatea de alegere. Astfel un click pe butonul din dreapta al mouse-ului modifică numărul de unități de timp pe care le cheltuiți în realizarea scopului tragerii. Astfel un număr mai mare de unități poate avea o șansă mai mare de reușită însă în cele mai multe cazuri nu vă mai oferă timp și pentru mișcare. Pe de-alta parte un foc bine țintit în capul unui inamic... dar asta e cu totul altă poveste și ține de foarte mult curaj și sînge rece pe care poate îl aveți sau poate nu...

### **Intelligență cît cuprinde**

Campania de cucerire a insulei

este în întregime dinamică. Asta înseamnă că e foarte bine dacă cucerești un aeroport de pe care te poți aproviziona apoi mai repede însă dacă îl lași nesupravegheat o perioadă mai lungă de timp trupe de commando trimise special acolo îl recuceresc la loc. Astfel elementele de strategie intră în joc și încă din plin. Ce faci mai departe? Cucerești un oraș care ți se pare important deoarece are un spital și deci posibilități de însănătoșire rapidă a mercenarilor raniti, încerci varianta unui blitz-krieg în care îți folosești soldații pînă la epuizare pentru a prelua controlul a cît mai multor mine care îți aduc venituri considerabile pe care le transformi mai apoi în arme și mercenari care să apere

punctele delicate de pe hartă? Totul depinde de tine și de felul în care vrei să termini misiunile care ți-au fost încredințate.

Chiar și în timpul luptelor AI-ul este foarte bine gîndit. Lăsînd la o parte faptul că se folosește de toate posibilitățile tactice pe care le oferă terenul, calculatorul poate deveni în multe cazuri dăbolic prin planurile pe care le concepe. Cel mai lipsit de importanță lucru pe care îl face este să tragă foc concentrat în unitatea cea mai expusă sau cu șansele cele mai mari de a trece pe lumea cealaltă. Apoi, în zonele în care controlează populația cel mai bine, trimite civili în zonele în care sunt adăpostiți mercenarii din echipa ta astfel încît aceștia să formeze un scut uman. Iar dacă omori civili aceștia refuză să te mai ajute mai tîrziu în joc. Foarte urfă treabă...

Grafic și sonor poate că Jagged Alliance 2 nu se ridică la standardele actuale. Ei bine, nu cred că mă interesează asta prea mult în acest caz. Iar cînd mă gîndesc că majoritatea avem Pentium-uri cu 16-32 de MB de RAM nu pot decât să mă bucur că un joc foarte atractiv poate fi jucat fără probleme de majoritatea posesorilor de calculatoare din România. Asta-l adevărul...



IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Plusuri:</b> -Gameplay deosebit de atractiv -Cerinte hardware mici Este ce trebuia să fie XCOM4	<b>Procesor:</b> <b>P133 / P200</b> <b>Video:</b> <b>SVGA</b> <b>Memorie:</b> <b>16 / 32 Mb</b> <b>Hard:</b> <b>100 Mb</b>	<b>Comparatii:</b> Jagged Alliance 2 X-Com Apocalypse <b>Coloană:</b> <b>41</b> <b>În timp:</b> <b>41</b> <b>Link Recomandat:</b> <a href="http://www.topware.com/">http://www.topware.com/</a>	<b>9.1</b> <b>Superb!</b>



# KINGPIN: Life Of Crime

Ar fi putut fi unul din candidații la cel mai bun joc al anului, dacă s-ar fi accentuat mai mult partea sa de Role Playing Game

Xatrix Entertainment

GT Interactive

3d shooter

A aparut

Dan Dimitrescu



**S**ă realizezi un joc de calitate pe calculator nu e un lucru ușor și cu toții știm că există o sumedenie de jocuri la care s-a lucrat foarte mult pentru ca în final să se dovedească niște rateuri. Totuși, norocul nu prea are nimic de-a face cu calitatea unui joc, aici intră în calcul imaginația designer-ilor, priceperea programatorilor șamd.

După cum anticipăm noi în revistă, Kingpin ar fi putut fi unul din candidații la cel mai bun joc al anului, dacă s-ar fi accentuat mai mult partea sa de Role Playing Game. Din păcate însă, jocul este orientat mult mai mult spre un 3D shooter clasic. Acest lucru nu ar fi rău dacă jocul ar excela la acest capitol, dar cum nu o face, concurența îl va spulbera ușor.

## De unde începe totul?

Povestea jocului nu este ceva nemaipomenit, dar crează o lume destul de originală în care se desfășoară lupta ta pentru putere.

Personajul tau, un mușchiulos ca mulți alții în acest joc, este batut măr de oamenii unui anume Nikki Blanco, despre care știm că ar fi băiatul de încredere al Kingpin-ului. Pornind de aici, tu trebuie să ajungi pînă în birlogul Kingpin-ului, un negru inspirat fără-ndoială din Pulp Fiction, și să îl elimini pe acesta pentru a-i lua locul.

Drumul va trece prin mai multe orașe sau bucăți de orașe, diferite ca nume dar foarte asemănătoare la concepție. De fapt acesta este cel

mai mare defect al lui Kingpin: lipsa varietății. În primele nivele ale jocului vei întâlni de multe ori orașul tip, care cuprinde două locații standard (barul și magazinul de arme), cîțiva oameni de bună credință și o grămadă de baieti rai. La magazinul de arme poți cumpăra, evident, arme, armuri, muniție, medikit-uri sau să-ți îmbunătățești anumite arme contra cost. Barul în schimb este locul în care se dezvoltă relațiile sociale. Aici vei întâlni cîteva persoane fără importanță, eventual 1-2 tipi sau tipe care pot fi angajați de tine și o persoană cu probleme. Problemele sunt de genul ceas furat de X, fiică rapită de Y sau frate prizonier la fabrică lui Z. În schimbul rezolvării acelei probleme

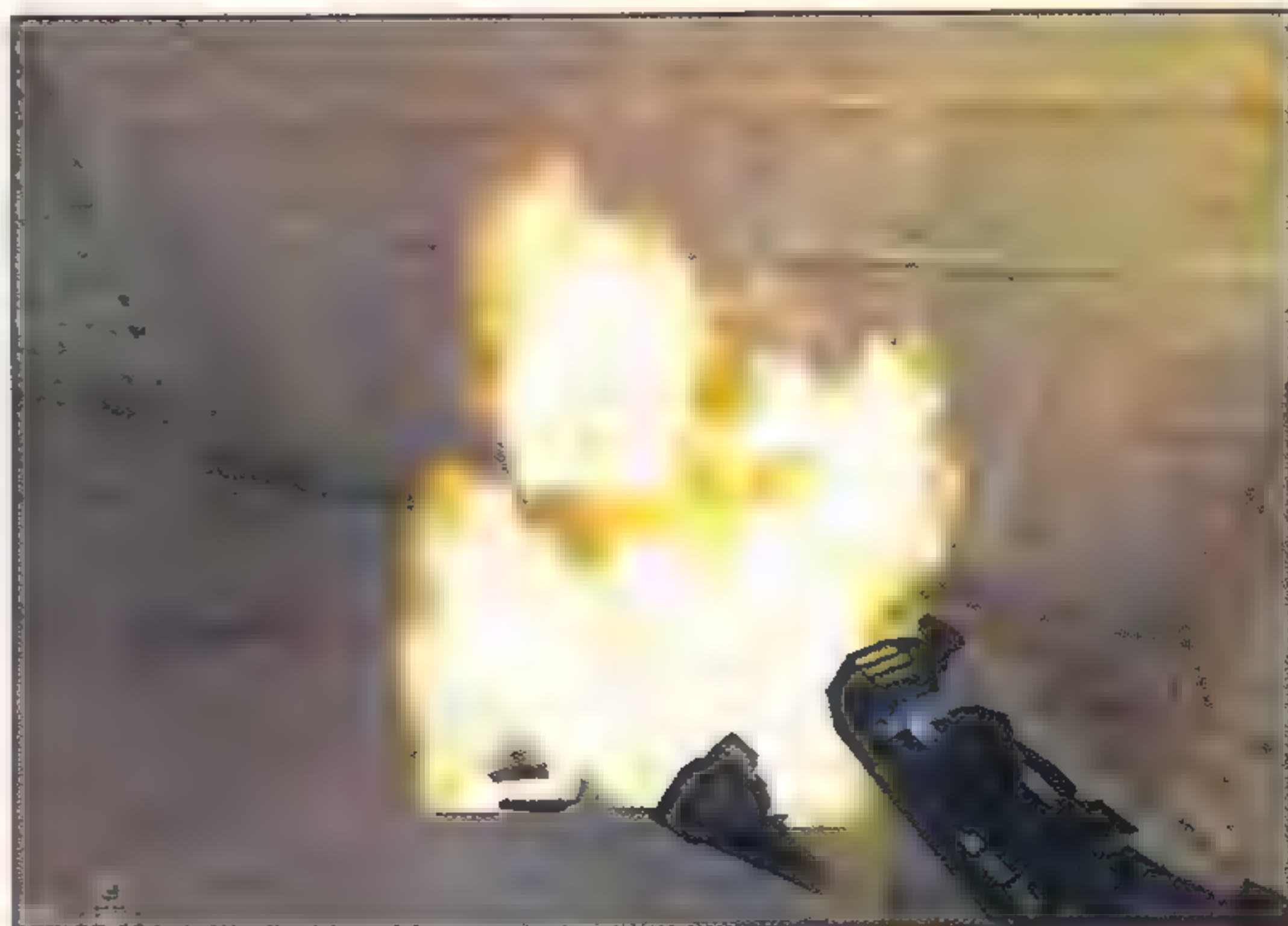
vei primi ceva ce te va ajuta în drumul tău, absolut pentru a termina acel nivel. Din păcate nici în bar și nici în magazin nu poți folosi nici o armă, deci ești forțat să te conformezi la scenariul dorit de realizatori. Lucrul acesta este cu atît mai ciudat cît personajul tău nu este nici pe departe pozitiv, el omorînd un șofer care îl transportase dintr-un oraș în altul, pentru a nu fi nevoit să-l plătească. Mi-e greu să cred că un asemenea personaj s-ar feri să atace pe cineva la bar sau să spargă magazinul de arme.

## Joc cu gangsteri?

Trebuie înțeles că în Kingpin nu avem de-a face cu clasicii gangsteri americani de la începutul secolului. Nu există baieti finuți îmbracați la costum ci doar tipi sau tipe plini de mușchi, destul de periculoși ca înfățișare și care vorbesc extraordinar de vulgar.

Interacțiunea cu NPC-urile este mult sub așteptările noastre. În primul rînd, cea mai mare parte a lor sunt foarte ostili, astfel încît apropierea de ei se va termina în focuri de armă, chiar dacă tu ai venit pașnic - cu arma în toc.

NPC-urile care sunt prietenoase pot fi abordate prin două taste: una de vorbit normal ("Ai vreo informație?") și una de înjurat/amenințat ("O să te îngrop"; etc). Pentru a scurta lucrurile, trebuie spus că din combinarea frazelor tale standard cu cele standard ale NPC-urilor les doar con-







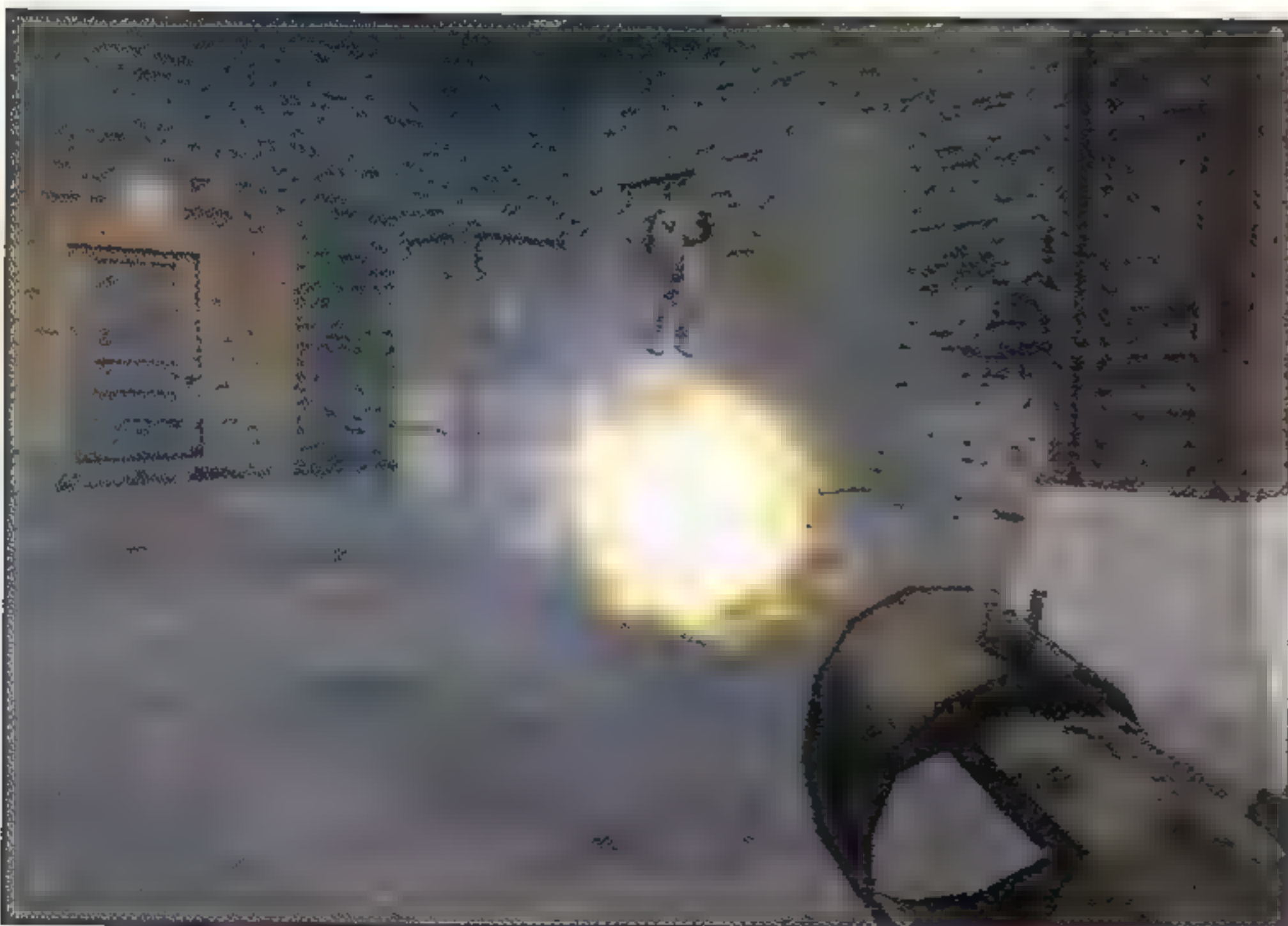
versații repetitive și neinteresante, dacă nu cumva NPC-ul în chestiune are vreun hint de dat. După un timp, partea aceasta a jocului devine destul de plictisitoare.

Personajul jucătorului nu urmează o ascensiune tipică pentru un gangster, nu-și dezvoltă propria

organizație mafiotă ci se mulțumește doar să împuște în stînga și dreapta. Va ajunge șeful mafiei omorîndu-l pe cel anterior, dar suntem lipsiți de aspectul strategic sau economic al evoluției.

Singurul mod de a face rost de bani este prin furt sau prin

sa



rechiziționare de la cadavre binevoitoare. Nu poți să obții banii prin șantaj sau sub amenințare. Cel drept, poți racola pînă la doi oameni care să te urmeze și să te ajute, costul fiind proporțional cu puterea de foc pe care o au la dispoziție. Controlul pe care îl ai asupra acestora este însă foarte limitat, nu poți să le dai alte arme iar de vindecat se vindecă singuri în circumstanțe necunoscute. Partea lor bună este AI-ul, foarte rare fiind situațiile în care unul din ei se va bloca prin nivel. Din contră, și ei și baieții rai sunt capabili să te urmărească prin adevărate labirinturi tridimensionale.

#### Suntem în ghetou...

Motorul grafic din Quake 2 a fost modificat destul de mult de Xatrix pentru acest joc, dar nu chiar la nivelul lui Half Life. Kingpin este mult mai puțin spectaculos ca design al nivelelor, dar asta este în principal vina realizatorilor săi, care au optat ca întregul joc să se desfășoare în mediu urban. Sincer să fiu, și aici se putea face mai mult. Un oraș în care nu poți intra decît în două-trei clădiri, iar majoritatea ferestrelor sunt doar texturi, nu este cu adevărat oraș și nici un spațiu adecvat pentru lupte de stradă. În plus, lipsa vehiculelor taie posibilitatea urmăririlor spectaculoase sau a atacurilor motorizate.

Capitolul cel mai reușit al jocu-

lui rămîn luminile dinamice și umbrele calculate și afișate în timp real pentru fiecare obiect, dar asta în raport cu o singură sursă de lumină. Flacăările foarte bine realizate dau o savoare specială armelor, aruncătorul de flăcări fiind probabil punctul forte al jocului. Celelalte arme sunt pistol, shotgun, mitralieră, pușcă mitralieră, aruncător de grenade și bazooka. Singura dezamăgire este bazooka, care nu îți dă nici o satisfacție atunci cînd tragi cu ea (zgomot mic, explozie ineficace).

Ambianța sonoră este rezonabilă, dar depinde un pic prea mult de conversațiile între NPC-uri, care devin repetitive dacă stai să le ascuți. Din cînd în cînd dai peste un radio la care toată lumea ascultă exact aceeași muzică, dar dacă devine prea stresantă îl poți închide folosind shotgun-ul.

#### Bătălia finală

În cazul în care Kingpin s-ar fi decis să fie ori 3D shooter ori RPG, am fi avut ceva interesant. În momentul de față nu exploatează suficient nici una din laturile sale, dar cu toate acestea vă sfătuiesc să-l cumpărați drept 3D shooter și să nu acordați mare atenție părții celeilalte a jocului, pentru a nu fi dezamăgiți. E păcat, pentru că există clar potențial în această idee de joc.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Plusuri</b> - Idee originală - Modelul uman interesant creat	<b>Procesor</b> P233 / P200 <b>Memorie</b> Acc 3d.	Kingpin Half Life Duke Nukem	<b>8.2</b>
<b>Minusuri</b> - Ideea originală nu e bine implementată - Dialoguri lipsite de substanță.	<b>Memorie</b> 32 / 128 Mb <b>Hard</b> 160 Mb	<b>Go2net</b> 53 <b>Link Recomandat:</b> <a href="http://www.planetkingpin.com/">http://www.planetkingpin.com/</a>	
			Ar fi putut fi...



# Hidden & Dangerous

Să detronezi Rainbow Six sau să te apropii de valoarea unui Commandos nu e o treabă ușoară, dar se pare că Illusion Softworks și-a făcut bine treaba.



Take 2 Europe

RPG/TBS/RTS

A apărut

Dan Dimitrescu

**D**eși realizat de o firmă necunoscută din Cehia, Hidden & Dangerous pare să fie jocul care să câștige titlurile de cel mai bun 3D shooter realist și cel mai bun joc despre al doilea război mondial. Ce-i drept, să detronezi Rainbow Six sau să te apropii de valoarea unui Commandos nu e o treabă ușoară, dar se pare că totuși soldații SAS ai Illusion Softworks și-au făcut bine treaba.

## Cel patru din opt calareți al apocalipsei

H&D cuprinde șase campanii, acestea reprezentând de fapt șase operațiuni în teritoriul ocupat de nemți. Fiecare operațiune are un număr de faze (acestea fiind de fapt misiunile tale), care îți arată evoluția jocului. Ideea principală pare să fie varietatea și nu există o distribuție standard a fazelor. Structura operațiunilor cât și scenariul și locul de desfășurare al fazelor se schimbă de la campanie la campanie, oferind astfel o imagine destul de completă și permanent interesantă a operațiunilor SAS. Există chiar evenimente neașteptate, deci nu vă grăbiți să credeți că totul este așa cum o spun instrucțiunile dinainte de misiune.

La începutul fiecărei "campanii", înainte de plecare, îți alegi echipa pe care o vei lua cu tine în Europa. Ai dreptul la 8 oameni aleși dintre 40 de recruți aflați la dispoziția ta, precum și o anumită cantitate de echipament. Până la sfârșitul campaniei nu vei primi înlocuitori pentru soldații pierduți în luptă, deci mare grijă să nu pierzi oameni esențiali (cum ar fi trăgătorii de elită - destul de rari) la început. În schimb, arme și muniții poți fie să recuperezi de la cadavrele nemților, fie să găsești în depozite pe parcursul anumitor misiuni, deci teoretic nu ar trebui să

duci lipsă.

Din păcate ordinea misiunilor este perfect liniară și dacă te blochezi undeva nu poți să încerci o altă misiune (exceptându-le pe cele terminate anterior). Pe de altă parte astfel se respectă ordonarea cronologică a misiunilor, iar Commandos a avut un succes enorm tot cu o campanie de acest tip. Campaniile tratează evenimente sau subiecte reale din timpul războiului, iar echipamentul disponibil se schimbă de la o campanie la alta.

În fiecare misiune a jocului tu ai sub control doar patru dintre oameni. Ce se întâmplă cu ceilalți în acest timp rămâne un mister pentru mine. Chiar dacă să zicem aceștia sunt păstrați ca rezervă, rămâne problema misiunilor de extracție, cum ar fi cea în care oamenii tăi pleacă la bordul unui bombardier englez, în timp ce inamicul încearcă din răsputeri să împiedice acest lucru. Dacă patru din oamenii tăi pe care îi ai cu bombardierul, ce se întâmplă cu ceilalți?

## O armă pentru fiecare

Deși Hidden & Dangerous este un joc realizat după o documentare foarte serioasă, nu vă așteptați să fie extrem de realist. Punctul la care suferă cel mai tare realismul este folosirea armelor. Deși poți practica ochirea aproape ca la carte, privind prin cântarea armelor, gloanțele au o traiectorie perfect rectilinie. Nu există gravitație decât pentru bazooka și Panzerfaust, cele două





arme antitanc portabile modelate în joc. Vântul, care ar fi complicat mult trul de la mare distanță, lipsește.

Precizia tirului este o funcție de mai multe variabile: precizia trăgătorului și cea a armei, poziția de tragere (eh?) și dacă acesta se deplasează sau nu. Cu o pușcă cu lunetă (Enfield Mk4 sau K98) și un tragator de 100 de puncte aproape că nu vei rata nici o lovitura. Nu vă temeți însă că jocul ar fi prea ușor, soldații germani au și ei arme și pe nivelele superioare de dificultate trag mult mai bine ca tine, și de cele mai multe ori găsești foarte

ul grafic este cel mai bun la ora actuală folosit într-un asemenea joc, oferind spații largi și spectaculoase fără a



greu poziții din care să tragi fără a fi văzut. Luptele sunt furioase și rapide, schimburile de focuri durând în general doar câteva secunde. De aceea, e bine să te gîndești mult care este cea mai bună abordare pentru o anumită parte a nivelului și să ataci atunci cînd deții un avantaj tactic.

Nivelul de realism obținut astfel mi se pare adecvat pentru un joc destinat publicului larg, jucătorul urmînd să se ocupe mai mult de parte tactică decît "mecanică" a acțiunii.

Totuși, există anumite neconcordanțe între realitate și modelarea armelor în joc, dar sper că vor fi corectate în curînd. Modelarea puștii (Johnson Model 1941) în special este destul de slabă și diferă foarte mult de modelul real, creîndu-ți probleme în misiunile cu spații largi unde ar fi foarte utilă.

#### Și cei patru dispărură spre apus ...

Privit în comparație cu alte jocuri de acest tip, H&D are în primul rînd avantajul atmosferei WW2. Engine-

renunța la avantajele accelerării 3D. Sunt oferite și foarte multe efecte de "vreme proastă", cum ar fi ninsoarea, ceață sau ploaie, și de foarte multe ori vei rămîne cu gura căscată la o priveliște fantastică.

Față de Commandos, H&D nu oferă o grafică atît de detaliată, dar asta se datorează spațiului 3D care îți oferă în schimb alte avantaje. Libertatea de mișcare este foarte mare, doar design-ul nivelelor și bug-urile îți stau în cale. În mod ciudat, jocul a ajuns pe piață (în Europa deocamdată) cu o grămada de bug-uri, pe care realizatorii săi chipurile nu le observaseră. Acestea îți crează foarte multe greutăți în îndeplinirea misiunilor dar se pare că un patch va apărea cît de curînd.

Sfatul medicului este următorul: luați-l, dar aveți grijă la cerințe, pentru că un procesor foarte puternic este mai mult decît necesar pentru anumite misiuni.



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
-Grafică foarte detaliată -Atmosferă excelentă	<b>P233 / P2-300</b> Video <b>Direct3D</b>	Hidden & Dangerous Rainbow Six Spec Ops	<b>9.2</b>
-O serie imensă de bug-uri care scad mult din jucabilitate	<b>32 / 64 Mb</b> 60 Mb	<b>23</b> <a href="http://www.illusionsoftworks.com/">http://www.illusionsoftworks.com/</a>	<b>Superbi</b>



# Radio Control Racers

Un simulator de curse cu mașini controlate prin radio.

Sunt de admirat producătorii care reușesc să scoată pe piață un joc cât de cât interesant și care nu are nevoie de Pentium II și accelerator 3D ca să binevoiască să demareze. O astfel de ispravă a reușit Sierra cu RC Racers, un simulator de curse cu mașini controlate prin radio.

## A fost odată...

Demult, pe vremea când minicalculatoarele ZX-Spectrum erau la modă am avut ocazia să joc un simulator de curse auto cu neînspiratul nume "Ironman" în care mașinuțe frumos colorate zburdau de-a lungul unor trasee pline de gropi și dealuri, luptînd cu vitejie pentru locul întâi. Mai apoi am întâlnit același principiu, pus pe PC, în Micro Machines, unde cursele se desfășurau în cele mai ciudate locuri, și mai aproape de zilele noastre, în Buggy.

Presupun că intenția producătorilor este de a oferi o alternativă distractivă și relaxantă celor care vor să ia o pauză de la jocuri ca Need For Speed, F1Grand Prix sau chiar Carmaggedon, dar care vor să rămână în domeniul curselor auto. RC Racers reușește să fie deopotrivă deconectant și antrenant, însă din păcate senzația nu durează foarte mult.

## Fiți gata, pe locuri, START!

Ideea de bază este simplă și eficientă: ai la îndemînă o mașinuță de buzunar cu motor de mixer și, butonînd cu înversunare, trebuie să o faci să treacă prima linie de sosire de pe circuitul ales. Jocul are în dotare opt circuite 3D pre-renderizate care te poartă de la terenul bătuțit și prăfuit din jurul unei băiți pînă în curtea din spatele casei și de acolo pe verdele crud al unui teren de minigolf. Grafica acestora este extrem de colorată și detaliată, încît uneori îți pare rău că trebuie să fii atent la condusul mașinii și nu poți admira peisajul.

Pentru a concura pe aceste trasee ai de ales dintre 4 tipuri de mașini, și ele 3D, fiecare cu avantajele și dezavantajele ei:

Monster Truck este lent, dar are tracțiune pe patru roți și este mai greu, ceea ce îl face ușor de depășit dar aproape imposibil de răsturnat. Stadium Truck este o mașină solidă cu viteză și stabilitate medie, iar Baja Bug este rapid dar pune probleme la sărituri. Buggy rămîne cea mai rapidă mașină, dar este și cea mai ușoară și deci foarte vulnerabilă pe teren accidentat (sau la neregularitățile terenului).

Iar de parcă bălările, baltoacele și alte hopuri nu ar fi fost suficiente obstacole, circuitele mai dificile beneficiază și de alte opreliști care îți fac viața amară: cîini care își bagă botul unde nu le fierbe oala, broaște de lac și broaște testoașe care ți se vîră în drum, pești care îți scupă apă pe antenă de o la mașina razna și multe alte astfel de minunății.

Pentru a le veni de hac oponentilor care vor sau reușesc să te întrecă poți colecta și folosi diverse power-up-uri: dinamită, rachete teleghidate, pete de ulei, turbo booster, invulnerabilitate și o drăcie ciudată care curentează adversarii și îi ține pe loc.

Din păcate nu ai decît trei opțiuni de joc: împotriva calculatorului pe un circuit, împotriva calculatorului într-un campionat și împotriva unui prieten în split screen. Campionatul îți oferă în plus posibilitatea de a cîștiga bani și de a-ți upgrada motorul, amortizoarele sau cauciucurile.

## Concluzie

Deși oponentii controlați de calculator sunt destul de inteligenți, reușind chiar să folosească cu succes power-up-urile împotriva ta, sunt totuși ușor de învins odată ce te-ai obișnuit cu controlul mașinii. Doar cînd joci împotriva unui prieten se mai înviorază cît de cît atmosfera, dar și în cazul ăsta te plictisești relativ repede.

În consecință, cu toate că jocul pare promițător, senzația de noutate dispare repede și fiecare se va întoarce după caz la Grand Prix, Carmaggedon 2 sau Need for Speed.

Havas

Monosit - 330.23.75

Mașini micro

Adrian Dorobăț



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Prezentare</b> -Grafică: Bine realizată, îngrijită și cu atenție pentru detalii	<b>Requisiți</b> <b>PI33 / P200</b> <b>Video</b> <b>SVGA</b>	RCR Micro Machines Buggy	<b>7.0</b> <b>Mediu și ocru</b>
<b>Performanță</b> Nimic original. Este o variație pe tema Micro Machines.	<b>Memorie</b> <b>16 / 32 Mb</b> <b>Hard</b> <b>200 Mb</b>	<b>Gr2net</b> <b>3</b> <b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.havas.com/">http://www.havas.com/</a>	



# Recoil

**Scop: distrugerea adversarului printr-un efect grafic cît mai spectaculos**



Electronic Arts

Distribuitor

Best Computers

Tip joc

Arcade

Cristi Radu

**E**xistă cel puțin două feluri de gameri. Cei care se joacă sîmbata și duminica sau în mod întîmplător pentru că au auzit că te poți și juca pe PC-uri și cei care ți-ar putea spune cu precizie care este diferența dintre o rachetă AIM-9 Sidewinder și AIM-7 Sparrow doar jucîndu-se la Falcon 4. Cei din prima categorie se vor juca cu plăcere Recoil în timp ce ceilalți nu vor rezista mai mult de 5 minute. Și totuși un arcade reușit poate să descrețească frunțile oricui. Povestea jocului este mai puțin interesantă, suficient doar de spus că se petrece în anul 2018 cînd tancurile devin principalul mijloc de luptă. Suficient de spus că te afli la comanda unui tanc minune numit Battle Force Tank care poate face ravagii mari în rîndul dușmanilor și poate încasa multe lovituri directe fără urmări dramat-

ice. Această abordare justifică folosirea a nu mai puțin de 18 arme cu efecte devastatoare: rachete ghidate, napalm, freon, laseri și o multime de alte tipuri care au un singur scop: distrugerea adversarului printr-un efect grafic cît mai spectaculos.

Jocul se poate juca atît în modul single-player constînd dintr-o serie de misiuni cuprinse în mai multe campanii, cît și în modul multiplayer împotriva adversarilor umani, printr-o rețea de calculatoare. Cel mai important lucru într-un astfel de joc este ca în modul single-player misiunile și locurile în care se desfășoară acțiunea să difere cît mai mult și din fericire în Recoil ai de unde alege.

## Grafica

Cu toate că tipul misiunilor este foarte variat grafica se ține aproape de nivelul acestora. Ceata, pe care alte jocuri o folosesc pentru a masca un motor grafic neperformant în a afișa spații vaste cu multe obiecte, în Recoil este ținută la distanță maximă față de centrul acțiune. În acest fel vizibilitatea este foarte bună pe distanțe destul de mari. Efectele folosite în joc sunt deosebit de bine realizate. Exploziile de exemplu sunt mai spectaculoase decît în Incoming.

flăcările avînd acel aspect natural care este destul de reprodus pe computer. Toate obiectele distruse se descompun în bucăți componente care dau un plus de adrenalină acțiunilor BFT-ului.

Exploziile nu sunt însă singurul domeniu în care grafica din Recoil excelează. Lava, cascadele și mai ales misiunile subacvatice sunt deosebit realizate spectrul de culori fiind foarte bogat.

## Interfață

Controlul tancului este destul de greoi pe tastatură datorită unui număr destul de mare de butoane care trebuiesc controlate. Totuși acestea pot fi repositionate astfel încît tastatura se dovedește pînă la urmă o alternativă viabilă. Totuși Recoil se joacă cel mai bine dacă dispuneți de un joystick cu multe butoane sau un gamepad.

## Concluzie

Recoil va fi cu siguranță pe placul celor care le-a plăcut Incoming. Le va fi pe plac și acelor care preferă să se relaxeze în fața calculatorului pentru o perioadă scurtă de timp pînă se apucă de altceva mai bun de făcut... totuși trebuie avut în vedere că nu este decît un foarte bun joc arcade a cărui variantă o poți juca oricînd într-o sală de jocuri.

IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Pluses:</b> -Grafică bine realizată -Sunet atractiv	<b>Procesor:</b> <b>PI66MMX</b> <b>Video:</b> <b>2 Mb</b>	Reco: <input type="checkbox"/> Expandable: <input type="checkbox"/> Incoming: <input type="checkbox"/>	<b>8.3</b> <b>Rezonabil</b>
<b>Minusuri:</b> -Este un simplu arcade unde tragi cu tacu'. Atît și nimic mai mult.	<b>Memorie:</b> <b>32 / 64 Mb</b> <b>Hard:</b> <b>240 Mb</b>	<b>Ge2net:</b> <input type="checkbox"/> <b>In timp:</b> <input type="checkbox"/> <b>Link Recomandat:</b> <a href="http://www.ea.com/">http://www.ea.com/</a>	





# Mig Alley

Campania este destul de dinamică, adică orice greșeală din partea ta poate duce la un final neprevăzut al războiului.



În trecut, pe cînd jucam Chuck Yeager's Air Combat sau Dogfight (pentru necunoscători, este vorba de două simulatoare de zbor care ofereau jucătorilor lupte în mai multe perioade istorice), evitam în general să abordez războiul din Coreea. După cîteva încercări, mă convinsesem că acesta nu oferea ceva prea interesant, pentru că avioanele care au luat parte la el sufereau în opinia mea de cîteva

defecte : arătau ca niște butoaie cu aripi și nu ofereau nici satisfacția tehnologiei ultramoderne de după anii 70-80, nici plăcerea de a zbura din primul sau al doilea război mondial. Cu alte cuvinte, lupta aeriană nu mai avea farmec.

Cu toate acestea, după excelențul Flying Corps Gold, nu puteam privi cu ochi răi un nou simulator de la Rowan Software. În plus, pe Internet circulau foarte multe vești bune despre acest Mig Alley, așa că am purces la investigat cu o atitudine pozitivă.

## Cu inima în dinți (de tigru, evident)

În primul rînd, lucrul care mi-a căzut în mînă la deschiderea cutiei: documentația. Această este alcătuită dintr-un manual al jocului destul de bun (nu extraordinar) și un raport de 48 de pagini, secret la vremea lui, alcătuit de unul dintre piloții englezi (Comandantul de escadrila Harbinson) detașat în aviația americană pe perioada războiului. Raportul

este axat pe compararea performanțelor avioanelor F-86 și Mig-15, a piloților și tacticilor lor și altor elemente importante. Este foarte util și interesant de citit pentru orice pasionat.

Dar să ajungem la joc. În Mig Alley, jucătorul este în principal un pilot american, rolul de comunist coreean/chinez/rus fiind rezervat pentru misiuni simple sau rețea. El are posibilitatea să joace niște misiuni de sine statătoare sau să se spargă în figuri (de acrobație) pe rețea, dar partea cea mai interesantă și importantă a jocului o reprezintă campaniile.

Acestea acoperă întreaga perioadă a războiului și îți oferă fiecare alt tip de avion pe care să zbori, pentru o imagine completă a conflictului coreean. În primele misiuni vei începe ca simplu pilot, fără multe alte atribuții în afară de a-ți proteja lider-ul, în timp ce în ultima, ofensiva chineză de primăvară, vei fi comandantul suprem al aviației. Atunci vei putea să decizi în fiecare zi ce va face fiecare grup aerian și să iei parte la ce misiune vrei. Desigur, există și unii care vor prefera să lase deciziile strategice pe mîna calculatorului, dar impor-

Rowan
Empire
Sim zbor
A apărut
Dan Dimitrescu

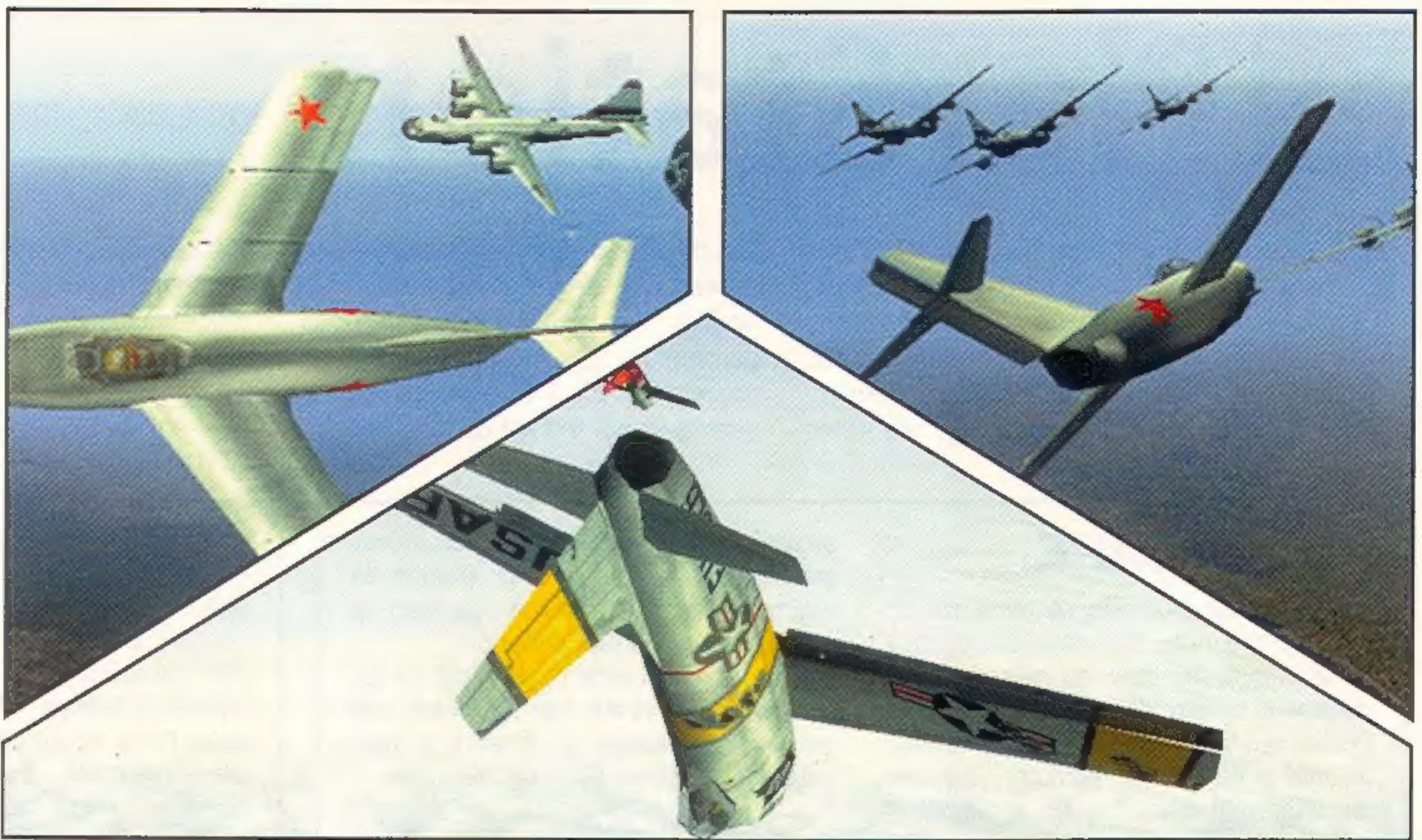




tant este că atunci când vrei să încerci ceva nou la scară mare (a se citi grandioasă - vorbim de foarte multe avioane aici) și se oferă această posibilitate. Lucru foarte important însă, campania este destul de dinamică, adică orice greșeală din partea ta poate duce la un final neprevăzut al războiului.

#### Cu dinții pe manșă

Avioanele pe care poți zbura ca american sunt: F86 Sabre (variantele A, E și F), F84E Thunder Jet, F80 C Shooting Star și F51D Mustang. De cealaltă parte, avem Mig-15 și Mig-15 bis. Rowan au ales să modeleze mai puține avioane, pentru a le reprezenta cât mai realist pe fiecare în parte. Partea mai proastă este cu avioanele pe care nu poți zbura, care spre exemplu nu includ nici un avion cu reacție îmbarcat (deși manualul prezintă niște poze cu Panther-uri). Este vorba din nou de spiritul Rowan, care ca și în Flying Corps Gold ne prezintă acea felie de război pe care o vor, așa cum vor ei - adică ești pilot pe Mustang în perioada X,



în jurul tău zboară cele mai reprezentative avioane ale epocii șamd. Pentru FCG exista echivalentul Red Baron 2, care prezenta exhaustiv războiul, dar în loc de Mig Alley nu avem altceva.

Odată ce ai ajuns în carlingă, simulatorul începe să te prindă bine de tot. Dacă PC-ul ține, grafi-

ca este foarte reușită și atmosferică, cu dîre de condensare (foarte utile în detectarea inamicului pentru că nu există radar cu adevărat), reflecții în carlingă, stricăciuni vizibile pe avion, etc. Terenul este excelent modelat, lucru important pentru că multe din misiuni vor avea ca subiect presărarea de napalm și rachete peste comuniști.

Contrar părerilor mele preconcepute, dacă ai un flight model realist, un joystick bun și un calculator puternic, luptele dintre aceste prime reactoare sunt chiar interesante, mai ales datorită diferențelor de performanță ale avioanelor. Mig-ul 15 surclasează tot ce au americanii, doar F86 fiind capabil să-l țină vag piept (desigur, în Coreea, piloții americani, veterani ai WW2, s-au dovedit net superiori). Nu va fi ușor să exploatezi micile avantaje (acolo unde există) ale avionului american, jocul fiind destul de solicitant din acest punct de vedere.

O mare problemă o reprezintă identificatul avioanelor, din această cauză radio-ul este foarte important pentru a asculta desfășurarea luptei.

Cea mai interesantă inovație a jocului o reprezintă Forward Air Controller-ul, un ofițer îmbarcat pe un avion de observație care are menirea să-ți indice obiectivele în misiunile de suport aerian. Poți "discuta" cu el pe radio și îți va marca obiectivul cu rachete fumigene. După atac îți comunică dacă mai e nevoie de încă o trecere și poți să soliciți și alte ținte. Tot acest dialog îți dă o senzație de interactivitate absolută și cred că este foarte necesar pentru o experiență realistă a acestui război.

Desigur, radio-ul nu este singurul lucru care face zgomot în avion. Ca să fiu mai explicit, tot avionul geme atunci când abuzezi de el în manevre violente, dar la urma urmei mai bine să geamă el decât tu. Atenție totuși... aripile se pot rupe la un moment dat.

#### Ș-am încălecat pe-un scaun de catapultare...

În mare, dacă vreți să aveți totul, așa cum aș vrea eu, Mig Alley oferă foarte mult. Personal aș fi preferat varianta exhaustivă, dar cum au uitat să mă întrebe, mă mulțumesc cu atât. În lipsă de altceva...



IMPRESII FINALE	CERINȚE	COMPARAȚII	APRECIERE
<b>Plusuri</b> - Solul foarte detaliat - Realizare foarte bună	<b>Procesor</b> <b>PI66 / P200</b> <b>Video</b> <b>800x600x16</b>	Mig Alley European Air War Falcon 4	<b>8.8</b>
<b>Minusuri</b> - Puține avioane implementate - Din păcate ești restrîns ca situații	<b>Memorie</b> <b>32 / 64 Mb</b> <b>Hard</b> <b>400 Mb</b>	<b>Go2net</b> <b>In timp</b> <b>52</b> <b>Link Recomandat</b> <a href="http://www.empireflight.co.uk">http://www.empireflight.co.uk</a>	
			<b>Foarte bun</b>





# PlayStation

**I**n speranța că "septelul" de PSX se mărește pe zi ce trece, în așteptarea noului PSX II și ca urmare a articolelor din numerele trecute în care a fost prezentată pe larg consola PlayStation de la SONY, vom începe o serie de prezentări ale unor

jocuri pentru consolă. Aceste prezentări se doresc mai degrabă niște informări, XtremPC dorind să servească încă o dată, ca de obicei, gamerii de orice mărime. Jocurile de PlayStation prezentate vor fi în principal cele care se vor găsi și la noi în țară de vânzare.

Pentru acest număr, SONY Overseas Romania ne-a trimis 3 jocuri: Ape Escape, Syphon Filter și Ana Kurnikova Smash Court Tennis.

## APE ESCAPE

Un răufăcător reușește să elibereze un grup de maimuțe din grădina zoologică și le trimite în timp cu ajutorul unei mașinării create de un savant ciudat. Personajul tău va trebui să călătorească în timp și să prindă maimuțele evadate cu ajutorul unei "plase a timpului" (asemănătoare cu o plasă de prins fluturi) care le trimite direct în prezent. Acesta este subiectul unui arcade 3D asemănător cu Crock sau Spyro, Ape Escape care beneficiază de un engine 3D bunicel, asemănător cu cel al Crock-ului. Mișcarea se bazează din plin pe sărituri sau alergări în plus fiind posibilitatea de a înota într-o apă foarte bine realizată grafic încercând în permanență să prinzi maimuțele pierdute. Pe lângă plasa fără de care nu poți face nimic, mai ai la dispoziție alte gadget-uri, spre exemplu stun-club destinat pentru ușurarea prinderii maimuțelor și pentru anihilarea celorlalte amenințări, tot felul de monstruleți care încearcă să te oprească din misiunea ta. Jocul este

structurat pe o serie de nivele de dificultate, odată ce un anumit număr de maimuțe este prins urmând a se trece la un nivel de dificultate superior.

Ape Escape este în principal un joc pentru cei de vârste mai mici care s-ar putea să găsească un interes în alergarea și prinderea de maimuțe.

**Producător:**

**Gen:** Arcade 3D (Crock)

**Plus:** Grafică

**Minus:** Jucabilitate

**Scor:** 5.5



## ANA KURNIKOVA

My name is Spectrum. Sinclair Spectrum. Vă mai aduceți aminte de MatchPoint care rula în 64 KB de memorie? Era un fel de tenis cu furnici de care Ana Kurnikova ne aduce din păcate aminte.

Dacă par cumva pornit vă voi explica în continuare de ce. Ce-ați zice să jucați tenis în mijlocul unei intersecții? Ei bine, aceasta este una din locațiile (numeroase) în care ești aclamat de o serie de spectatori mai mici de 5 ani. Pentru că, cine crezi că ești? Ești un personaj (și el ales dintr-o groază de alternative) de desene animate japoneze.

Din păcate aspectul personajelor nu este salvat nici tenisul pe care îl joci. Un sistem greoi de servire, mingi care trec prin tine și unele care te pocnesc în față aruncându-te în fund. Dacă reușești să te descurci, poți să realizezi și ceva smash-uri sugerate expresiv printr-o dăra de foc lăsată de minge.

Dacă privești partea plină a paharului, atunci poți spune că jocul este

haios. Probabil că o grafică puțin mai evoluată ar mai fi "scos" ceva. Din păcate nu este nimic de comentat în această problemă, așa că rămânem la comparația cu MatchPoint.

AK nu se justifică decât pentru copii f.f. mici care se bucură că se mișcă ceva pe ecran sau pentru fanii mai cunoscutei Ana Karenina.

**Producător:**

**Gen:** Simula(cru)tor de tenis

**Plus:** Minus

**Minus:** biiiiingiiii

**Scor:** 4 (ani)



## SYPHON FILTER

Iată că PlayStation poate și altceva decât jocuri pentru copii. Și pentru cei care credeau așa, vă amintesc că PSX rulează și Need for Speed 3, FIFA 99 sau Tomb Rider. Scenariul Syphon Filter aduce un pic cu genul delimitat de Delta Force & Co. Intriga presupune o grupare de combatere a răilor ale cărei acțiuni trebuie să le execuți tu. Tu, adică un soldat care are tot ce-i trebuie: flack jacket, un număr ridicat de arme, comunicații și misiuni.

Aceste misiuni sunt organizate ca o succesiune de obiective pe care urmează să le îndeplinești. Pe parcursul unei misiuni poți să descoperi sau să primești prin radio și alte obiective.

Misiunile ar putea fi destul de grele, în special prin numărul mare de oponenti. Din fericire există un sistem de ochire performant, gen Robocop, așa că este greu să ratezi. Același sistem identifică obiectele pe care le poți lua sau care sunt legate de obiective.

Modul de deplasare și cel de vedere sunt asemănătoare cu cele din Tomb Rider doar că ești un soldat este mult mai greoi așa că nu se poate sări.

Engine-ul grafic arată bine, iar printre calitățile lui se numără o interactivitate sporită (spart geamuri, aruncat mașini în aer), transparentă, efecte speciale (explozii, scânteii, sânge, lanternă) și este susținut de o interfață frumoasă și utilă. Interfața permite accesul la obiective, harta nivelului, inventar și tot felul de alte informații.

Problema jocului este AI-ul. Nu se poate să nu te bufească râsul când soldații cu care cooperezi stau nas în nas literalmente cu inamicul, făcându-te să te întrebi dacă nu mai bine și-ar trage pumni. Aceeași situație ți se întâmplă destul de des, dușmanii încercând să te ia în brațe și oprindu-se într-o baltă de sânge.

Pe ansamblu este un joc destul de atractiv dar din păcate mult prea arcade pentru genul său.

**Producător:**

**Gen:** Third Person Action

**Plus:** Grafică + Jucabilitate

**Minus:** Prea arcade și prea ușor.

**Scor:** 7







# COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



## RĂZBOIUL PENTRU CARE TE PREGĂTEAI A SOSIT



În Red Alert ai schimbat cursul istoriei,  
În Command and Conquer ai pus  
bazele unei noi ordini mondiale,  
Acum bătălia pentru viitor a început...

27\$

**EXPERIENȚA:** cu fiecare atac, unitățile tale își îmbunătățesc blindajul, viteza și puterea.  
**TEHNICI DE GUERILĂ:** în misiuni pe timp de noapte distrugi posturile radar inamice și induci informații false.  
**NOI STRATEGII:** personalizarea unităților, folosirea trupelor aerportate, obținerea de tehnologii de la mutați.  
**UNITĂȚILE SECOLULUI 21:** căutători - vânători, furtuna de foc, tanc "Limba Diavolului" cu aruncător de flăcări.  
**POSSIBILITĂȚI DE JOC:** în mod skirmish, campanie, până la 8 jucători în rețea, prin modem.  
**TEATRU DE LUPTĂ:** hartă de două ori mai mare ca în Red Alert.  
**CARACTERISTICILE TERENULUI:** teren 3D, ecosistem dinamic, furtuni ionice, teren destructibil, suprafețe de gheață periculoase. CUTIE ȘI MANUAL ÎN LIMBA ROMÂNĂ.

prețul nu include TVA



**Magazinul tău de calculatoare îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS**

A10 Warthog (Tank Spanker), Aliens VS Predator, Alpha Centauri, Andretti Racing Joypad, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Beetle Adventure Rally, Blade Runner, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Croc 2, Cyber Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Classic, Darkstone, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, F 22 Raptor, F16 + Mig 29, Fifa 98 World Cup, Fifa '99, Fighter Pilot, Flight Unlimited III, Fleet

Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, Hot Wheels, Israeli Air Force, Knockout Kings 2000, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Road Racing, NBA 98 Live, NBA Live 99, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populous 3, Premier League Stars, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Six of the best (Dark Omen, Sim City 2000, Need for Speed 2, Dungeon Keeper 2,

Theme Hospital, Nuclear Strike), Slave Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Supercross, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, The Sims, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, Wargames, WCW Mayhem, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World War II Fighters, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 26\$). Grăbește-te să comanzi acum.

Dacă în orașul tău nu există un distribuitor al jocurilor de la Electronic Arts, sună la Best Computers. Află prețul jocului pe care vrei să-l cumperi, achită la CEC, în contul Best Computers SRL 14361-1 Banca Turco-Romana SMB, sau prin mandat postal contravaloarea. Decupează, completează și expediază talonul, împreună cu copia dovezii plății. În 10 zile vei primi jocul original prin poștă.

**DISTRIBUTORI:** CONSTANTA - GMB Computers, Bd-ul Ferdinand 32. tel 041/673.199, fax: 041/619.222, IASI - COMPUTER House, Bd-ul Independenței B1-5, tel.: 032/217.800, fax: 032/216.944, SUCEAVA - ASSIST Software, Str. Tipografiei 1, et.2, tel/fax: 030/521.100

## BEST COMPUTERS

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98  
fax: 01-314.76.99. Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu  
București, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Nume și prenume \_\_\_\_\_

Adresa exactă \_\_\_\_\_

Numele jocului \_\_\_\_\_

Nr. chitanță \_\_\_\_\_



# Vino pe Internet!



## prima lună gratis

Abonează-te la Xnet până la 7 octombrie și prima lună intri pe Internet fără să plătești abonamentul. Sună acum la 01/302-2222 sau \*222 și poarta Xnet ți se va deschide.

Xnet este primul furnizor de servicii de Internet care folosește extratehnologie. De la CONNEX.

Internetul la puterea x

